

# CONTENTS

- 004 **機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ**  
**ガンダムビルドファイターズ GMの逆襲／バトログ**  
 未来の「ガンダム」に求められるもの  
 サンライズ 小川正和プロデューサー インタビュー

【総力特集 ①】

- 010 **装甲騎兵ボトムズ クメン編**

クメン編おさらい ストーリーガイド&ピックアップキャラクター／カン・ユー路線／メカニックファイル／ボトムズの魅力はすべて「通行」にあり／ボトムズ クメン編をより深く楽しむために

元タカラ 製品開発部長 泉博道 × 元サンライズ ボトムズ設定制作 井上幸一 対談

制作・監修・構成 高橋良輔 インタビュー

総括 ボトムズ クメン編

【第2シーズン配信中！】

- 040 **機動戦士ガンダム サンダーボルト**  
 サンライズ 小形尚弘プロデューサー インタビュー

【配信開始！】

- 044 **機動戦士ガンダムTwilight AXIS**  
 監修 金世俊 & メカ作監監督 阿部慎吾 インタビュー

【第5話 激突ルウム会戦 公開記念】

- 052 **機動戦士ガンダムTHE ORIGIN**  
 漫画制作・監修 安彦良和 インタビュー

【総力特集 ②】

- 056 **無敵超人ザンボット3**

メカ解説／名場面&名セリフ／ブルの系譜

デザイン協力 スタジオぬえ和代代表 高千穂遙 インタビュー

メカニックデザイナー 宮武一貴 インタビュー

原作・総監修 富野由悠季 インタビュー

総括 ザンボット3の描いたものとは何だったのか？



©サンライズ  
 小説家・サンライズ

- 077 サンライズフェスティバル2017 開催  
 聖戦士ダンバイン HDリマスターナイトへ行ってみた！

- 080 **暗黒のゼーヴェノア**  
 サテライト 佐藤英一 インタビュー

【劇場公開記念】

- 084 **ザ・設定『交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』より**  
 A.Q.編の系統（オリジンネット・ゼロ）&KLF

【演義ページ】

- 050 シーラカンス風間の真諦 昭和のロボットアニメ  
 078 クロスロード エンターテインメントと現実の接点を探る・第3回 宇宙世紀型式番号論  
 090 魂であそべ！ バンダイROBOT魂Ver.A.N.I.M.E. ラインナップを振り返る!!  
 093 THE MILITARY&HISTORY



表紙イラスト 森下由良  
 小説家・サンライズ

**ガンダム**  
 2017 AUTUMN



## 小川正和インタビュー

「機動戦士ガンダム」が誕生40周年に向けて、さらなる盛り上がりを見せることが「ガンダム」シリーズ、「機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ」はテレビ放送が終了した。ガンダムビルドファイターズ」シリーズをはじめ、映画版が続きと控えている。今回は「鉄血のオルフェンズ」「ビルドファイターズ」シリーズをはじめ、昨今の人気シリーズ「ガンダム」作品のプロデューサーを務める小林正和にこの機会にたずねた。ガンダムシリーズの現状や「ガンダム」に求めらるべき要素を語っていただいた。

**HGBF**  
**スターバース・ニンダ**  
**ガンダム**  
 ●価格: 600円(4割  
 還元中)  
 ●発売元: 株式会社  
 バンダイ

●発売元 株式会社パンダ  
オビエース

004





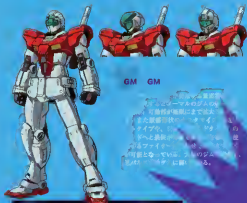








サイコシム



GM GM

また、ゲームのジャンルが、可能性的に無限にまで拡大した。また、数個のジャンルのサブタイプや、ジャンルのサブジャンルへと異化が繰り返され、多岐にわたるファイターが登場し、それぞれが可能なことでいる。大抵のゲームは、プレイヤーが「自分」に似ている。



武吉知馬地鐵站



セムズヨック

許容できないでしょう。

一個人的に足に落ちる薄とどころで、ラストルもいたって普通の人に见えますが、そういうことではないんでしょうね。

小川 そうですね。昨今の傾向として、「フィクションの中では現実の辛さを感じたくない」という嗜好があると思います。気軽に楽しむ見方がある。ニメが好まれるというのも、時代感からすれば納得できます。今やアニメが、そういう一手軽に楽しむエンタメ」と捉えられた方が多くなつてきていること自体は、いいことであると思います。

――ですが我々の世代的に「ガンダム」である以上は、ちょっと疑ったものが見たいと思うのが正直な気持ちです。

小川 そこは長いシリーズがゆえの「ガジレンマ」ですね。たとえば次の「ガンダム」シリーズが、それこそ「他長強」みたない主人公で動蕩蕩的な内容だったとしても、現代人には受け入れられる反面、一方ではきつむられるでしょう。それは伝統の継承と、それを壊して新しいことを提示していくとのバランスが大事なのだと思います。

やはりTVシリーズの「ガンダム」は、新しい要素で新規層を切り開いていく役目を負ったタイトルなので、そういう意味で「オルフェンズ」は新しい渾身の力をこめて感じています。今後のTVシリーズ新作がいつになるかはわかりませんが、課題にきちんと向き合つて取り組むべきでしょうね。



メイジン・カワグチとアラン・アダムスは、バトルシステムの新境地、自動操縦モードのテストを行い、歴代ガンダム作品に登場したパイロットの魂は人格AIを使ってバトルを行っていた。メイジンはザクアメイジングの後継機、バリスティックザクにシャア・アズナブルのAIを、アランはリバーシブルガンダムのカスタム機、リバーシブルガンダムにリボンズ・アルマークのAIを使用。だが、アランの選択によって、バトルは驚きの展開に――

## バリスティックザク

「ザクアメイジング」のバリスティックザクは、ザクアメイジングのバリスティックザクに登場するが、メイジンとシャアのアランによって、バリスティックザクはシャア・アズナブルのAIを、アランはリバーシブルガンダムのAIを使用。だが、アランの選択によって、バトルは驚きの展開に――



## シャアvsリボンズの夢の戦いが実現する!

第1話は「ガンダムビルドファイターズ」の世界観の中で、AI自動操縦というシステムを利用し、「ガンダム」シリーズの対決を実現する。シャア・アズナブル、アラン・サザン、リボンズ・アルマークの3人が、ガンダムビルドファイターズの世界で戦う。シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。

シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。



シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。

シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。シャア・アズナブルは、ガンダムビルドファイターズのリーダーとして、リボンズ・アルマークと戦う。



## リバーシブルガンダム

リバーシブルガンダムは、シャア・アズナブルのAIを、アランはリバーシブルガンダムのAIを使用。だが、アランの選択によって、バトルは驚きの展開に――

## スタッフの新陳代謝も重要なポイント

「オルフェンズ」のスタッフも、長年TVシリーズの「ガンダム」に携わってきた方が中心です。

小川 そうですね。「EED」の頃、若手や新人として入ってきたスタッフ

が「オルフェンズ」ではメインスタッフをやっているわけですからね。「S.E.E.D」以降、約15年一線にやっていた感じなんです。そろそろスタッフ

フ的に次の世代に向けて、新しい体制に切り替えていかないといいないのかもしれないと感じています。ただ、人材的に容易に切り替えられないことなども認識しています。

現状のスタッフで継続していくことは

小川 たとえば今いるスタッフ、千葉（道徳）さんや有澤（寛）さん、今後も継続していくべきで、きなくてはならないと思うんです。ただ、「EED」やあ新しいTVシリーズやります

か？」となると、「もうお腹いっぱいかも」という気分になりかけているのかもしれない。正直、「ガンダム」というタイトルになると、抱い手脚もやりやすと手を挙げろのを躊躇するんです。誰もが満足する「ガンダム」は、なかなか作れませんから。また「リバーシブル」をやっているし、また「リバーシブル」を押さえるのも、なかなか難しいことなんです。

「ガンダム」に聞きたい、という人は多いのではないかと。小川 様々な価値があるのは、世代が広がってきた、という意味では素晴らしいことなのですが、一方で若いスタッフは、そういう部分にパスになってしまっているという。シリーズで比較されるという前提がある、よほど「ガンダム」が好きという人しか、関わってくれないんです。

「ガンダム」に聞きたい、という人は多いのではないかと。小川 様々な価値があるのは、世代が広がってきた、という意味では素晴らしいことなのですが、一方で若いスタッフは、そういう部分にパスになってしまっているという。シリーズで比較されるという前提がある、よほど「ガンダム」が好きという人しか、関わってくれないんです。



に頼っているんです。好きな人の頑張りを仕事によって成り立っているのがTVシリーズ「ガンダム」の実情です。自営も込めてなんでもがそろそろ……、というかも、もう過ぎるくらいです。そんな状況を改善したいといけません。相応の給料をもらえて、いい生活ができる。そうしないと若い人は入ってきませんからね。

## ビジネスとして考えた「ガンダム」の発展点

それは意外なお話ですね。

小川 実際は他の会社の方からすれば、思われているように見えないでしょう。実際、ガンダムがあつて、ゲームがあつて、パッケージがあつて……という状況がありますからね。ただ「ガンダム」でもビジネスモデル的には転機期を迎えていると思います。特に今は「映像を売る」というより、「いつでも自由に見ることができる」という方向にシフトしています。

特に若い世代は、高画質を自宅で見るよりも、電車でスマホで見るのが普通になっていますからね。それを考えると、いろいろ考えを巡えなると難しいです。

一方で映像のハイクオリティ化には拍車がかかっている印象があります。

小川 到達点の見えないハイクオリティ化が要求されているのは、制作現場的にはあまりよくない流れでしょうね。特に今はTVシリーズにまで、イベント上映レベルを求められ

ているのは厳しいです。こうなってしまう以上、もうファンも作り手も元には戻れないんです。

——たしかに「機動戦士ガンダム AGE」の作画は、1年間毎週TVシリーズで描くという点を加味して随時化する部分は割り切りつつ、非常に素晴らしいメカアクションを描いていましたよね。

小川 結局のところ、今は先人が選んできた方向に振り切つてしまっているんです。先人の教訓的なものが何かにいえば、余分な作風努力を減らして、演出的にうまく見せるといふことで、それこそがTVシリーズのやり方だったんです。それが「物量で何とかやる」という方向に切り替わってしまったので、お金もかかりますし、スタッフも疲弊します。一方でファンの方には、出来上がっ



た映像でしか判断してもらいしかありません。制作側の事情は、受け取るファンの皆さんには関係のないことですから。

——そう考えると毎年1年物の口ポットアニメがやっていた時代というのは、いかに4クールを作る工夫と、マンパワーで回していたということなんですかね。

小川 そうですね。今の時代では、もう4クール連続のオリジナル作品は制作がもたないと感じています。もし「ガンダム」でも4クール連続をやるなら、シナリオ内容がかなり早い段階で決まないと、実現は難しいでしょうね。

——再放送などがうまく機能すると、また状況が変わるかもしれませんね。

小川 ただやはり何かで機能的に動くのは、新作がスタートしたときで

すから、商品展開などマザーチャンダイジング的なことを考えると厳しいでしょう。本当は「GMの逆襲」のような作品でファンの間で「ビルドファイターズ」熱が再燃して、これまで興味のなかった方もシリーズを見てくれるという流れができればいいのですが、なかなかそこは甘くはないですからね。

## ガンダムものの難しさ「ガンダム」の未来像

——「ビルドファイターズ」は海外の人氣が非常に高いという印象があります。

小川 先目、AX（ロサンゼルスで行われる北米最大のアニメ・漫画の祭典「Anime Expo」）へ行った時に驚いたので、海外のガンダファンは「ビルドファイターズ」が大好きで、本当に詳しいんです。でもやはり海外全体の層から考えると「オルフェンズ」や通常の「ガンダム」シリーズを見ている方が多いんです。ただ一方で商品としてのリンクを含めて考えると、「ビルドファイターズ」ファンの熱意は違う意味を持ってくるでしょう。特に作品内でガンダムがそのままだと……

——「ビルドファイターズ」という「ガンダム」とは別ラインが確立されているという点も面白いではないかと思うんです。

小川 ただ、ビジネスとは別の視点で「物語を作る」ということを考えると、ガンダムものは非常に作り辛いです。題材としてストーリー

全体に解を持たせにくいところがあります。またガンダムという題材自体が、ファン層を狭めて、今の後はガンダムアニメをジャンルとして、うまく成立させる方向性を見ないといけないでしょう。

——たしかに現代が舞台のガンダムバトル……となると、素直は付け辛いですね。

小川 最初の「ビルドファイターズ」を作る時から、この課題は出ていました。普通に作ってしまうと、どうしてもガンダムを知らない人に入ら辛いものになってしまうんです。そこで何かを入れないといけない」と考えた。たとえばレイジの設定なども解決策の1つとして加えられたものですね。

——今後の「ガンダム」シリーズを展開する上で、どのような課題があると考えていますか？

小川 やはり伝統を守ることに、新しい要素の加え方のバランスでしようね。ただ、「ガンダム」も約40年やってるわけですから、大抵のことは、すでに過去のシリーズ作品がやっつけてしまっているんです。その中で「ガンダム」のヒットの基準は、

——「なんとなく盛り上がりつつある……」という状況では、世の中の「ガンダム」は伸びがないという印象になるかもしれません。そのあたりを解消していくことが、今後の課題でしょうね。難しいことですが、やりがいにはあります。「我々こそ！」と思う人は、ぜひサンライズに入ってください（笑）。



なぜクメン  
なのか!?

装甲騎兵

総力特集

80年代作品を中心に、そうした旧作を「今  
どう見るか?」という視点で取り上げる本誌  
の特集コーナー。今回は、いよいよ満を持して  
「装甲騎兵ボトムズ」の登場となった! とい  
ても今回取り上げるのは「ボトムズ」の2ク  
ール目の「クメン編」のみである。それは、「ク  
メン編」こそ、「ボトムズ」の魅力が満載だと  
本誌は考えるからだ!、ということであらう。来  
期の「クメン編」だけの特集を組んだりも  
もちろんカン・ユウ大尉も盛り込みたい!

# ボトムズ クメン 編

ここは18の日のいかな  
ただの瓦礫の山だ

# THE KUMMEN

〜巡礼 PILGRIMAGE〜



泥濘と硝煙の地に向かった……

## 「クメン編」から「ボトムス」

なまは「下草」とするの魅力って何  
なのだろうか。おそとく、一番大

であることは疑いようがないだろう

トムズ」とA.T.の魅力を存分に引き出したのは、第1話「終戦」におけ

「方」クメン組」は、ハトナム戦  
争を其のモチーフの一つにし、「ミリ

「傭兵」というた単語は、まさにフ

「ファイルズ」の登場を待たねばならぬ。

ヘルゼルガ スナッ

ATH-14-WP  
スタンディング

011



「装甲騎兵ボトムズ」の「クメン編」の舞台となった小国クメン。キリコが紛れ込んだのは、クメン王国が国家を二分する内乱に陥れる時代だった。はたしてクメンではなぜ内乱が勃発し、終結への道を歩んだのだろうか。世界観のバックグラウンドから、クメン王国に起こった動乱を紐解いてみよう。

# THE KUMMEN

## 【アストラギウスの基礎知識】 装甲騎兵ボトムズ クメン編おさらい



### MISSION 03

#### クメント素子って なんだ!?

クメント星で採取される特殊な素子で、電子機器の高性能化を行うために必要な希少金属である。クメントにとっては、備兵とともに重要な輸出品となっている。クメント素子自体は、主にATなどのレーダーやセンサーシステムに使用され、通常の機器よりも高い性能を発揮するという。劇中でもクメント素子を使用したクメント型金属探知レーダーを搭載したヘルゼルガは、偵検体では相知りできなかった敵艦のわずかな動きをとらえていた。



↑クメント星の地下プラントで生成されるのがクメント素子。ただでさえ乏少なを量だったが、クメント星の戦禍により、さらに入手困難に。

ヘルゼルガ  
DT

ヘルゼルガ  
WP

### MISSION 02

#### クメン編の舞台となる クメンってどこにある?

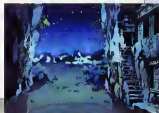
クメンは、超大陸メルキアのローラシ大陸の南端にあるパラミル半島にある。首都はザイデン。パララントの攻撃でメルキア全土は荒廃したが、その中において広大な熱帯雨林という豊かな自然環境を残す貴重な土地でもある。いまだに王族による統治が行われていることも特徴で、国民の大半を農民が占めることから、農耕の神バン・ヌー神を厚く信仰している。クメン近代化を促進とした内乱では、多くの農民がビーラー・グリラに転じ、各地で正規軍や傭兵と戦線を展開した。「ブランパンドール・スカンダル」の冒険者の1人、スヌーク少佐も「スタブロス」の偽名でクメンに潜伏し、政府軍に協力。農民からの搾取を行い、多くのビーラー・グリラを血祭りにあげていた。



神聖王国クメン



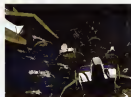
クメン王國



### MISSION 01

#### メルキア連合と メルキアの関係は?

メルキア連合は、アストラギウス銀河をパララントと二分する大勢力である。アストラギウス暦5500年ごろ、反パララント軍事連合として成立し、以降はパララントと百年戦争を繰り返すことになる。その戦争のなかで、メルキア連合は初代の首星メルガメス、二代目の首星ビシュティマを失い、三代目の首星として選ばれたのがメルキアだった。メルキア政府自体もメルガメスを模倣する国家の1つであり、主星となった後はパララントの攻撃にさらされ、一部では酸の雨が降るなど、深刻な環境汚染に見舞われている。



↑全土を軍事国家のメルキアは、ATの高性能化を促進し、対パララント反乱の発端となった。



#### 動乱の舞台となった クメンの歴史

「クメン編」の舞台となるクメン王国はメルキア連合の首星、惑星メルキアにある小国である。メルキアには元々、親パララントを唱え、さらには完全な独立を果たすためにメルキア政府を550年にわたって対立関係にある。だが決して豊かとはいえず、国の実情は、近代化を促進しようとするクメン政府と、その恩恵を受けない、逆に犠牲を強いられている農民との溝に軋みを生じていた。農民たちは「ビーラー・グリラ」となっており、クメン政府への暴行を繰り返しているが、大規模な内乱へ至ったきっかけは、クメン王国の第3王子ピロラム・カージェルヤの存在である。

当初は改革派としてクメンの近代化を推進していたカージェルマンだったが、ある時期を境に急進的な近代化を同僚視し、その遂行に際しては守旧派、ビーラー・グリラとともに反政府組織「神聖クメン王国」を作り上げた。これにカンジェルマンは、電報網社への協力（P・S・P・Fエクトのシステム）の実現（将来にPの生産体制を確立する）などを条件として、最新ATであるスタンディングタートルや設備の導入を取りつけた。これにより、神聖クメン王国は、反政府組織という規模を超えた強大な組織となった。

一方、クメン王国側では、反乱勢力の増大に対抗するため、軍事基地アッセンブルを各地に建設。中でも最新のアッセンブルであるEX・10









これを見ればクメンが分かる!?

【ボトムズ クメン編】  
ストーリーガイド&  
ピックアップキャラクター

クメン王国の内乱にキリコが関わっている間、彼はどのような作戦に従事し、行動していたのだろうか。ストーリーを紹介するとともに、クメンで発生していた事件や作戦を各エピソードごとに解説。物語のポイントとなるキャラクターも、含ませて取り上げていこう。

ピクチャーアップ  
キックスター



キコメ」官 ビーゴ、事件からキリコに髪いの保護しを向け、その飯倉は最後の瞬間まで壊れることはなかった



込んで無防備な姿をさらし、イブシロンに撃破されてしまう。なんとおろしたものの、マーシイドッグは、たった一撃で破壊されてしまった。

ヒューマン・キッズ



陣氏仲間。なにかとキリコに頼んでゐたデュークだったが、アマニタムクラブに仕掛けられた罠に引かれ、裏切られて、力を尽す。



り上げ、キリコが  
り付けるために運  
撃が。キリコはビ  
を確認すると、自  
を絡みこんだミッ  
ブル―A.T.と対峙  
効果を確認した。

ビョウアップ  
ホセアホセア



ヒーローザリサの  
若き女性戦士が  
クリアとは対照的  
に、絶望を象する  
瓦礫草の育場から  
内乱の最前線を象  
徴する存在に



が、なかなかピー  
できない。カン・  
ーレットを演奏す  
だが、実は村の神  
た。キリコはブル  
ア軍用サインを流  
フシロンだった。

たった1話で暴落された  
最初のマッシュイッドグ

ウダの国策から3か月後、ネリコは内裏で死ぬるタメシ王后に難民として面会品んでいた。だが特約に近海ビーコンが埋め込まれていることが発覚し、スパイだと疑われてしまう。だがネリコの忠告を知った両軍軍のボン・アー・ボラは、疑いを解くのだった。



◆放送日／昭和58年7月1日 ◆脚本 吉川信司  
◆演出／加藤虎子 ◆監コンテ 松野清也  
◆作画監督 岩口忠雄



## 第15區 總題

→ 発売日 昭和58年7月5日 → 脚本 宮川俊郎  
→ 演出 棚田吾郎 → 撮影 宮川俊郎  
→ 作画監督 西尾照



## 第16版 第2期

◆社説日 昭和55年7月15日 ◆脚本 島津忍三  
◆演出 知牧愛弓 ◆監コンテ 知牧愛弓  
◆企画制作 脚本集二



補充A.T.を製造するため  
カルデの酒を目指す

ブルー・ATに搭乗しているのはフィアナだと思ひ、無防備な姿を晒してしまったキリコ。その様子を見ていたカン・ユー大尉は、キリコが敵のスパイではないかと疑念を抱く。カン・ユーの問いが明れぬまま、キリコは傭兵たちとともに機銃掃射に巻き込まれ……

ケリラの植民地を握った  
ゾンヌ村へ奇襲を開始





ヒロサム、  
カンパエルマン

タメノ王国第3王子として改革を進めていたが、突然政界内の守田派を統合して神懸タメノ王国を立ち上げ、内乱を起こす。



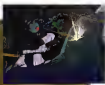
17202

2人目のPS。ファイナとは違い、より完成度の高い戦士。だがファイナへの想いから、キリコへ憎悪を募らせる。



ダン・ロ  
日曜

メルキア軍情報部  
九尉。バティンカ  
インの命令によっ  
て北隊(ファイナ)  
撃退作戦のために  
ケズィへ赴き、キ  
リコと再会する。



### 装甲騎兵にとってクメンは もっとも過酷な戦場？

ビーラーグーラはクメン王国の村に潜伏し、一足すると村人を誘って見ため、一面も油断すること許されなかった。もともと神國クメン王国は、東洋風の模様いふかた心によって成り立っている側面がある。綿綿に左右されるい行動様式を持っていることも、危なは危険だといえない。これにジャングルという複雑な地形が加わり、AT乗りにとっては、過激な道道であったことは否めない。さらに神國クメン王国には、秘密結社の協力で最新技術が供給されることも、戦力の向上を促進する要素となった。クメン王国政府が傭兵集団となつたのは、こうした事情も影響して

捕らわれたキリコは  
フィアナと再会する

作戦的には、前回のソノ又村襲撃作戦の

[ASTC]

イブシロンに屈辱を  
受けたキリコは、かつ  
てのタメンを退却さ  
せているヒロサ  
ム・カシゲルマン  
の宮殿で因わねの身  
となる。そこでタメ  
ンに託される試着・パ  
ラランシングで、イブ  
シロンと決闘を行う  
ことになってしまう。  
キリコは復讐ない戦  
いに参戦し……。



◆放送日 昭和58年7月22日 ◆脚本・奥津厚三  
◆演出 川崎信司 ◆監コンテ 高橋貞祐  
◆作画監督 沖克雄

第 18 题

集 刊

◆放送日：昭和58年7月29日 ◆脚本／演出：野間  
◆演出：加藤史子 ◆監修：コシノ 園児絵文  
◆作画監督：上村泰司、堀山紀生



【 結果 】

なんとかアッセンブルEX-10に生還したキリコだったが、いきなりガン・ユーは毎週にかけようとする。なんとカゴタツの機転で危機を回避することはできた。そして、ケムン王國とメルキス流邪との仲断会盟を受けて、ピーラーがリラの搭乗が許可化する。

### ピーラーゲリラの 総攻撃の真の目的とは？

最大のトピックは、メルキアの使節団が

も戦い続けた大英帝国が傳統になると、タマンに  
西インド諸島は全土を平定し、神聖コロンブスに  
向けて「タマン」は明白だと、キコニで述べた。  
ラーはアッセンブルE X 10への攻撃準備を急  
始するが、実はこれは偽作戦だった。キ  
コニは「タマン」に賛同し、ビートルの  
狙いが近東東部の湾、ニータン開港だと思  
はれ、キリコの予想は的を外し、そこでエ  
タマンは火の海に落ちた。カンニエ、ボ  
ラの命を無視して、キリコ、シャッコ、ボ  
ラリア、キコニたちが火を燃やすトレーラーに

ピトラーゲリラの殺戮により  
補給拠点ニイタンを喪失する

引き続き、ピーラーによるニイタンへの

【 加 注 】

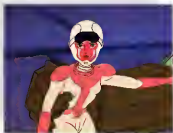
キリコの予感はその中し、ホイテンはピーター・グリスの座敷にさらされていた。狭いあと。キリコはガン・スーザンの墓でロッサナと再会。フィアナ率いるために地方関係を知ることに。そしてキリコたちの母妹は宮内省人の監督作戦へ品化する。



◆放送日 昭和58年8月5日 ◆脚本 吉沢順司  
◆演出・増村正一 ◆監コンテ 渡村正一  
◆作画監督 高城剛

第20話 **フアナ** (熊倉雄)**フ4アナ** (読書編)

◆放送日 昭和58年8月12日  
◆脚本 西川惣司、五武冬史、島田寿三  
◆演出 高橋貞輔 ◆演出コンテ 貞輔貞輔  
◆作画監督 山田紀生









100



ヒップアップ  
キックアップ



ピタッアップ  
キャタクター



の潜入という行動に出る。

● 入 選

廣 遺

賭 玩

ピーターの聲に準じて、キリコたちは数トレーラーとATを奪って、宮殿へと侵入を果たした。キリコたちと守衛隊の銃戦が続く中、ボナリアの動きをみながらが境界に倒れてしまう……。一方、宮殿にはイザナロン率いるATがついに突進した。

補兵の大群衆が富良へ侵攻  
PS奪取も自明かと思われた

ついに露兵部隊の総攻撃が開始された。キリコはボクローを追い、ボクリアはカンジュルマンを送ってそれぞれの行動を開始する。ついにカンジュルマンと対峙することになったボクリアは、バランシングによる快進撃を申し込み、お互いに槍を握るのだった。

メルキア軍の介入により  
内乱に終止符が打たれる

ボローを追い詰めた  
キリコだったが、そ  
こへイブシロとが  
かけつける。ATに  
よる戦闘では決着が  
つかず、生で闘おう  
とした二人だったが、  
そこにタイアナが  
現れて入る。一方、  
オルや軍によるA  
の大部隊が襲来し、  
無差別攻撃を開始  
した……

なってくると、キリコは接触を試み  
るために、言葉へ

の潜入という行動に出る。

キリコの「フィ  
アナの奪還」「秘

という一連の行動

彼の意思によるものでしかないが、

結果的にクメン内  
乱へ間接的に介

すること、その  
終結を早めたとい

が一兵士による力

するのは、まだ先のことである。

017



静かに！ 静かにしろぉ～！  
 今度お前たちの面倒を見ることになる  
 カン・ユー大尉だ。不満、要望があれば  
 自分が相談にのる。

第14画（アッセンブルEX-10）

カン・ユー初登場時のセリフ。「不満、要望があれば相談にのる」というセリフを聞くと、傭兵部隊の中堅指揮官としては、まあ、善通の対応。その後、キリコの体からビーコンが発見され、指揮官ゴ

ン・ユー將軍の前で機密であるPS（パーフェクトソルジャー）にやられて困っている人間（自分が話題のカヤの外に置かれたと思ったからか）、なんとなくキリコに目をつけるようになる。



## 漢を磨け!? カン・ユー語録

「クメン編」といえばカン・ユー大尉。傭兵部隊の中堅指揮官である彼は、ある意味ストーリーの機軸にはあまり関わらないのに、「クメン編」にとってキリコ以上に、なくてはならない小悪党である。ここでは、カン・ユーの名言をピックアップ。その魅力を存分に堪能してほしい。

礼を言うのはこっちだ。  
 さっきお前が来てくれなかったら  
 俺の命はなかった。  
 フン、おかけてたつたいま、  
 お前の不善な行動を目撃できたわけだ。

第15画（審判）

アッセンブルEX-10を撃ったビーラー・ゲリラを掃討に出た傭兵たち。しかし、敵のブルーATの前に襲撃され、部隊は手ひどい被害を受ける。キリコの機転（ブルーATをフィアナと勘違いして行動したのだが、）で、なんとか

敵が退却した時、キリコに対して怒ったカン・ユーのセリフがコシ。意外にまともな落人かと思いきや、ゲスっ……いや、ここではまだ、ギリギリまともな軍人に見えなくもない。そうでなくてもキリコに不信感バリバリだし。



いいか、その拳銃には  
 弾が1発装填されている。  
 6分の1の運試しだ。  
 嫌なら本当のことを言うんだな。

第16画（審判）

ゲリラの疑いがある村を巡検する傭兵たち。カン・ユーはそこで村民たちにロシアンルーレットをさせ、その間に本場のことを吐けという。高橋良輔監督も認めるように、このシーンは映画『ディア・ハンター』のオマージュだ（本

誌94ページ参照）。  
 これは、カン・ユーが「誰か誰かからない」というゲリラ組では、兵士の心も読める、というは他の傭兵たちの行動からも感じられる。このあたりもまだまだとうな傭兵か。



キリコ!!  
 真横アッ!



カン・ユー

キリコが装束するア・センブルEX-10の47部隊の司令官。小物かつ小悪党で、目ご調子派が強い。小悪党なキリコを柱の敵にする。ついでに部隊能力も高い。彼しるは「ダグナム」でダグナム、「レイズナー」ではボスカロなど、良質な機軸費作品になくはない内装、に準じさんです。ついでに言えば「ダグナム」のラルムでもあります。



尻尾を出したな。  
オレは閣下に命令されているのさ、  
お前には指一本触れるなと。  
だがこれは例外だ。貴様は明らかに  
不審な行動を取ったのだからな。

第18話【集巻】

深夜に密かにゴウトと連絡  
を取り合っていたキリコ。そ  
れを見守るカン・ユーは、  
ゴシ・ヌー将軍から「キリコ  
には手を出すな」という命令  
を受けているにも関わらず、  
それを無視して取り持てる。  
というか、明らかにカン・ユ

ーは、スキあらばキリコを尋  
問したくてもウズウズしている  
状態で、ストーカーばりに追  
蹤して見張っていたのが分か  
る(ちょっとコワイ)。  
そんなに尋問がしたいの  
か? そんなにキリコが憎い  
のか? カン・ユー?



キリコは敵の攻撃が、アッ  
センブルEX-10ではなくニイ  
タンの術を狙った陽動作戦だ  
と見抜く。キリコに同乗した  
傭兵たちだが、カン・ユーは  
それを信じない。「貴様ら一  
軍統に背くか」と言うカン・  
ユーだが、「例外は許されて

いる。指揮官が無能な場合だ」  
とボル・ボタリヤに言われ、  
カッとなって激昂した瞳のセ  
リフがこれだ。  
「命令違反で執役だッ!」は、  
クメン編の中でしょっちゅう  
カン・ユーが言う決まり文句の  
ようなものだ。

貴様ら、命令違反で  
みんな統殺だ!

第18話【集巻】

その際に基地がやられたらどうする!  
お前らにその責任が取れるか!?  
えーっ、どうなんだっ!!

第19話【集巻】

前編でキリコたちに「無能  
な指揮官」呼びをされ、  
重ねて命令違反もされちゃっ  
たカン・ユー。やはり敵の攻  
撃は陽動作戦だった。部下の  
「陽動作戦でした」という報  
告とニイタンの移動を直言  
した部下に、強ギレした時の

セリフ。

その後ゴシ・ヌー閣下の前  
で、キリコから「大尉殿にと  
っては基地防衛も任務のひとつ  
です」と言われ、ますます  
立場をなくすカン・ユーでし  
た。このあたりからグスの本  
性が表れはじめる!



26ページからも単独で取  
り上げているように、ある意  
味この顔のラモー寺殿のエピ  
ソードは、カン・ユー大尉オ  
ン・ステージだ。まあ、陽動  
行動を旨とした秘密作戦のは  
ずなのに、「ゲリラだ、ゲリ  
ラだ!」「アンテナの伸びる

のが見ええ!」と叫んだ挙句  
に、なんだかんで大衆騒動  
劇に突入! 右のセリフは延  
延→調査→結果の各々のセリ  
フ。カン・ユーファンを自認  
するのなら、ぜひとも覚え  
ておきたいものだ(誰か使っ  
ては難しそう)。

坊主の説教は  
死んでから聞かしてもらおう。  
手分けして調べろ!  
信者たちは酒盛りもするのさ。  
ブン、ここの神は呑べと見えるな。  
何が失敗か!  
本陣の邪魔者を一掃したんだ!  
大手柄だ!  
俺の指揮に誤りはなかった!

第21話【集巻】



残念だがここにいてももうぞおーッ!  
お前らを引き連す条件で  
メルキア軍に敵替えるのさ!  
駄目なら何もかもぶっとばす!  
じっとしてろ! 少しでも動いたやつは  
撃ち殺してやるッ!

第27話【集巻】

神聖クメン王国の王宮地下  
西で、シャトルに乗って脱出  
を計るキリコとフィアナ。そ  
とにカン・ユーが現れ、銃を  
左手に持った時のセリフ。結  
局、事態をシャッコに「あん  
たは人間のクズだな」と言わ  
れ、放り投げられて地下深く

に陥ったカン・ユー。キリコ  
とフィアナの愛に感化され協  
力したバニラとシャッコに対  
して、最後まで引き立て役な  
カン・ユーでした。もしかす  
ると、あの悲劇の底でもしほ  
とく生きているんじゃないか  
なんてね。



ここからは「装甲騎兵ボトムズ」のクメン編で活躍するメカニックの数を解説していこう。ここから作中では、スコップダック以外のATの種類もグッと増えていく。中には名称が定まらなかつたカメラ系や、ワンオフもののベルセルガなどバラエティに富む。それに加えて、クメン編と関連性のあるOVA作品に登場する機体も取り上げている。

#### 離道ボーズ

半機体トや過剰時に威力を発揮する障害機体だが、マーンシットダックも当然ながら襲っている。ザンペルと関係が深いパイプはちゃんと関連している。

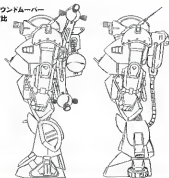


#### エアバース「フロント」



■機体の中央アーマーにはエアバースと呼ばれる浮き袋「フロント」を内蔵する。これを膨らませて威力を低減させたり飛行できる。

#### ラウンドムーパー対比



★マーンシットダックの場合、前面には水中で浮遊用のポンプがあるため、ラウンドムーパーやパラシュートガンパットといったコモンパックは装着できない。それだけ特殊な用途環境が設定されているということだ。

#### 下半身ユニットの機軸が新たなバリエーションを生む

##### ATM-06-STTC スコップダック ターボカスタム

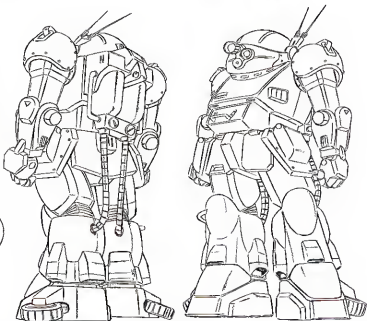
スペック  
全高 4,017mm  
全長 自前60mm 7,209kg  
全幅 8m 140mm  
MS 17 MJ/SK  
最高走行速度 503km/h  
PS機 DT-360  
PS消費量 192t  
標準燃料容量 73t

今でも人気の高いターボカスタムだが、その設定が成立するのもマーンシットダックのような、機体の一部を別部品に準拠した「スコップダック分機」がいなければこそ。両者のジェット推進機構が主で、約200tのOVA「ザ・ラストレディ」から。



## MECHANICS of KUMMEN

### クメン編登場メカ解説 〈AT編〉



#### MARSHY DOG

##### ATM-05-WR マーンシットダック

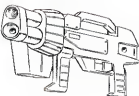
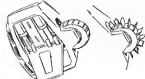
スペック  
全高 4,717mm  
全長 自前60mm 6,576kg  
全幅 11m 140mm  
MS 17 MJ/SK  
最高走行速度 500km/h  
PS機 DT-360  
PS消費量 160t  
標準燃料容量 150t

機体の機軸と並れる高いスコップダックを、遠距離戦用に改修したのがマーンシットダック。腰部のエアバースと胴部のハイドロジェット推進器、それと専用のグランディンクホイールが特徴といえる。とはいえ、その改修は暫定的で瀬河作戦などの使用に耐える程度。新鋭機体のダイビングビートルのように水中での活動は行えない（両腕機がゼロ）。作中におけるキリコの使役機だが、よく水没していない。「選地の式」は、あまり泳ぎが得意ではないようだ。

#### グライディングホイール

スコップダックの場合は足部に装備される移動装置だが、マーンシットダックの場合、更なる前進に活用されている。水モードには推進用のフィンが稼働しており、水に航行時に活用される。

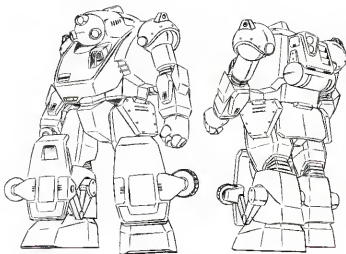
#### スコップダック



#### ヘビィマシンガン改修「ショットバレル」

ヘビィマシンガン本体の前面バレルと後面ストックを取り替えたタイプ。今までのように短くなったが、取り出しがしやすい。これはマーンシットダックの機軸が主である。キリコの機体も活用する。





潜水機が着るアッセンブリAC-10などに配備されている最新型のAT。名前は示すように大容積のエアータンクと高い気密性により、水中での活動も可能である。胸部にスワンブークラップを備え、浮揚や潜航などでも高い浮力特性を発揮する。やつぱり造形に近いマシーンイディグと比べ、あらかじめ遠征用の機件として開発されただけのことはある。作中ではゴウトがこの機体を大量に仕入れ、一儲けしことが出来る。

## DIVING BEETLE

AT-06-WP  
ダイビングビートル

SPDC

全高 11 Meter  
基本稼働半径 8.11km  
稼働時間 6~100min  
燃料 石油・LPG  
最高走行速度 47km/h  
3rd Mode スワンブークラップ稼働時  
PWR DT MS  
19世紀 1912  
作中登場人物 3000

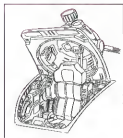
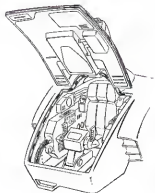
### 両足ボーズ

スコープアップと同様に大銃塔と胸部が回転して上半身のロックが前方に降りる形。この状態で砲撃射撃の射撃に特化され、キリコも一行はムナメロ列を調査するのだ。



### コックピット

右子図のスコープアップと比べても、ハッチの視界が狭くなっており、水圧がかかるように見える。シートベルトは前後に固定され、搭乗時に気圧調整を必要としない。

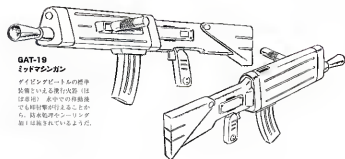


スコープアップ



### スワンブークラップ

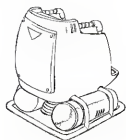
いわゆる浮遊艇の「かんきき」で、それに準用したタンピングカイルが展開している。カイル自体はフィンを展開するので、多少強い流れでも対応できる。



GAT-19  
ミッドマシンガン

ダイビングビートルの標準装備といえる機件武器（ほぼ専ら）水中での移動中でも射撃が行えることから、基本配置やシーリングが加えられているようだ。

### AT両下用ボッド（潜航：ハナブ）

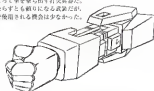


ATの中部浮力用のボッド。ボッド内部には2基のスタスターがあり、浮上後も同時にあれば搭乗したままでの移動も可能。潜水機同様の形状で開発された。



### アームバンチ

ATの標準装備といえる固定式射撃部内に内蔵された後部砲撃の機件力によって拳を撃ち出す打撃部だ。機件ならずとも組みになる武器だが、作中で使用される機件は少ない。



### 3rd





## BERSERGA WP

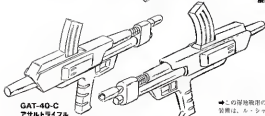
ATH-054  
ベルゼルフ (WP)

SPEC  
全高 127mm  
基本動作重量 832kg  
全付分 5~16mm  
MC (JMS) S4  
運動走行速度 420km/h  
550km/h (スワンピークダッシュ時)  
FPR 17 DT 14 DT O  
FPR重量 100kg  
標準全機重量 107kg

クエント人であるル・シャッコ専用のAT。クエント連邦による金属探知機を搭載しており、高い察知能力を持つ。左翼のバイロンカーガ特製のダイビングビームと同型のスワンピークダッシュを装備しているが、クエント人専用という機体特性を鑑みると現地に合わせて付け付けた改造と考えるのが妥当だ。H級機の機体準えマージンが大きいのも大きい。シャッコも長身大柄のため機体サイズの差は感じられない。

### 両足ボーズ

ザルゲムン降参で運用されるATのほとんどが、上半身が前に傾くタイプの機体構造を備えている。ベルゼルフの場合も同様。ちなみに対するバウラント軍の場合は後方視界のよい機体となる。



GAT-40-C  
アウルトライフル

標準式型もやはり専用武器である。ただ、弾倉の形状をみるとダイビングビームのノックダウンガンなどとは異なっている。単に前方射撃の威力だろうか？

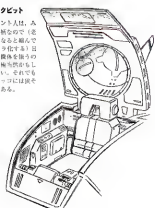
スワンピークダッシュ  
展開時



→この展開機体の状態は、ル・シャッコ本人が現場の環境に合わせるため、加えてダイビングビームから研鑽したのである。

コックピット

クエント人は、みな大柄なので（恋人になると悩んでしまう位）は、この機体を操るには全機が重たい。それでもシャッコには慣れようである。



## STRIKE DOG

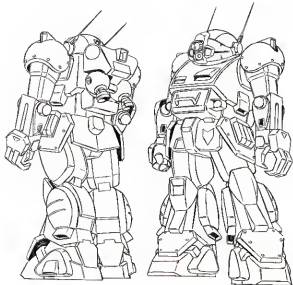
X-ATH-02  
ストライクドッグ

SPEC  
全高 420mm  
基本動作重量 775kg  
全付分 6~14mm  
MC 32 LLS-4  
運動走行速度 600km/h  
FPR 17 DT 14 DT O  
FPR重量 100kg  
標準全機重量 225kg

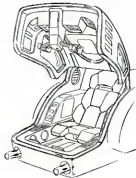
秘密結社がパーフェクトソルジャーの専用機として作り上げたH級AT。常人では考えられない高い機動性と攻撃力を誇る。クエントの内政終結で投入され、スナッピングターゲットから乗り換える形でイブロンに投入された。そしてキリコとの戦いに従った。裏切っているプロトワンことフィアに裏切られ、悪い敵北を喫することとなった。

### 両足ボーズ

ストライクドッグもスナッピングターゲットの形態を呈しているが、弾倉構造も異なる。しかし、右側の機体は同じく機体のクラスは異なる別機体だ。







## コックピット

スコープドノグよりも大型となる日数はけあって、コックピットのシートレイアウトなどには、ゆとりも見られる。配線などもカバーされているのがわかる。



アームバンチ

ベースとなるスタンディングトートスには、アームバンキ機構はない(初期生産型)。宇宙飛行機でもあるスタンディングトートス4000の実用化に伴い整備されるようになった。



## HRAT-23

ハンディ  
ロケットランチャー



## FAT-16

## フレイムスロウワー

● どちらの機体も基本はハンディロケ  
トランチャーを装備するが、状況や  
作戦に応じて火炎放射器のフレイムス  
ロウラーを換装するケースもある。

ATH-16-WP  
スタンディングタートル

**SPEC**  
全高 4022mm  
基本消費電力 6.51kW  
伝導率  $\alpha \sim 15\text{cm}$   
MC IP.LK.S4  
圧縮機仕様 4000cm<sup>3</sup>/h  
蒸発機仕様 スワンビークターノダ規格  
圧縮機 3T-M20  
圧縮配管 1914  
標準交換時間 2.5h

ATH-14-WPC  
スナッピングタートル

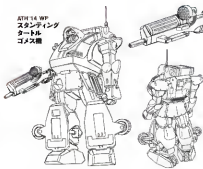
**SPEC**  
全長 433mm  
基本付属品重量 8.6kg  
使用圧 3 ~ 15mm  
MC 2P LJ34  
圧入速度 0.8mm/s  
0.2mm/s (スワンピークタイプ特選型)  
7MHz 1PT MH  
7MHz特選 130才  
検査対象物 鋼材

HJATであるスタンディング・トータスをベースに遠隔戦（および水中戦）用に改修した機体がスタンディング・タートルだ。この改修に際し、アームパンチが装備されている。スナッピング・タートルはパーフェクトソルジャー用のチューニングが施されており、プロトタイプこそイブシロンの特異な機体のカラーリングからクメン視地では、「ブルー・AT」として恐れられていた。なお外観上はスタンディング・タートルと変わらな

## スタンディングスタート&amp;基バリエーション



ATH-14-ST  
スタンディング  
トータス  
スタブプロ機



ATH-14 WP  
スタンディング  
タートル  
ゴメス機

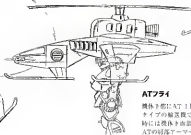
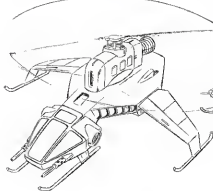


雷林戦では、いつ飽と運遭するたわ  
からず、一瞬の判断を逃しに即座に  
行きた。これはATでも同じ。『機甲  
異域メロウリン』でも雷林戦を主  
手く描いていた（第3話）。特にス  
タブスの部下、ヨメスのスタンデ  
イングタールの機行失格がショッ  
トガン式という声は絶筆に値する。  
船陣はスロバニアパワーも高く、  
近距離戦では年敵に近い。船のア  
ン・シュ（荷伏せ）にも効果だ。



引き続きクメン編のメカを解説する。一際個性が光るのは、なんといってもATフライではないだろうか(編纂部の独断による)。そんな(山根は小粒でビリリとカライ!)を体現しているような、代表的なパイプレーヤーメカニックの数をこぼれ! これがわかればクメン編はさらに面白くなる(かもしれない)。

# 航空機



ATフライ

機体形態にAT 3機を折り上げて派手できる。ヘリタイプの輪転機で包み込まれるAT3機は、AT連動時には機体下部に内蔵されるワイヤーフックをATの母体アーマーに引く射撃形態で発射(発射方式そのものは現存不明)や退避時(ヘリから)作戦などに投入され、クメン編の行進からキリコたちを戦場に誘ふなど人面店(しみる)その他、サハニー人面は「身を隠して目撃せよ」と命令したが、果たしてシャンドルから誘ふのは差しさうである



クメン機

クメン同様の航空機の一つで、気流シールドで機体式の機体。アッセンブルEX-10にも搭載され、機体下部に機体部を備えている。アッセンブルEX-10の基地はローマリからの変換を受けたため、道警をまたねの機体部に当たるキリコたち部隊の誘引役として、近隣の村を襲撃した。



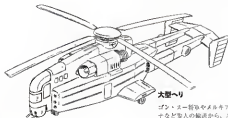
機体ヘリ

機体形態にスラスターノズルを備えた機体ヘリで自由飛行をこなすなど意外と機体性能も高い。通称、ファイバーバレット。ニエツムの色が機体に見られる。パイロットに属したパイロットが、キリコたちを誘ふための伝令を伝える。このヘリに搭載していた、それ以外に近隣の村などにも誘う



機体ヘリ

打倒キリコに挑むイブロン機の機体をプロトロン(ワイヤ)に見せるため、セルジュ・ボローが機体を開いて見せた。キリコを誘うため、その結果はキリコたちとプロトロンが、まさかワイヤが機体部を襲って、キリコを誘うようになるとは思わなかった。機体はその機体部「ボロー」人けをした。



大型ヘリ

ゴン・ローザやメルキアから来たロノエなど多くの機体から、ATの半面は作戦機、他は機体まで知覚し機体されている機体ヘリ。やはりワイヤのローザローザはワイヤに伝令を伝える。機体には機体部ハットを備える。

増面積では、あまり効果がないだろう

一方、クメン編に登場するメカが脚部に装備するスワンビークラフは、かんじきのようなもので、接地面積を増やし、地表に対する機体荷重を分散する湿地用デバイスだ。これもリアルさを演出する小道具であり、高機動機といわく「あれくらいのは増面積では、あまり効果がないだろう

また主人公の機体メカであるマシードフグは、湿地及び水上(水中ではない)で使用するためにカススタマイズされた機体で、デザイン面も機体は容易に判別できる。しかし作中で、例えば渡河作戦中の機体では肝心な要員の下半身は映らず、また本編中では名前も呼ばれないなど、実は視認性のイメージ的に、あまりスコップドッグと区別がつかないところがある「まあそれが如年代初期における「リアルな格好よし」であったことは間違いない。

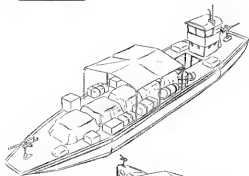
究極のリアルロボットが花開いた「クメン編」

# MECHANICS of KUMMEN

## クメン編登場メカ解説 (その他編)

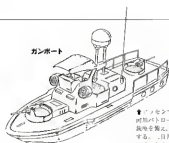
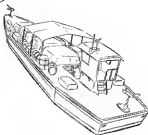


船艦



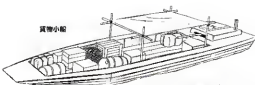
貨物船

キリコたちがビーラーガリラの乗降地（特型クメンも同官艦）を叩く協同作戦のため、ムサメラ列島に上陸する際に用いた。ラントで覆われた部分にはATが搭載されている。例によってノリノリなカン・ニュー大尉の足元で作業は「おしゃん」になってしまう。



ガンボート

■「クメン」もA-10にも搭載されている。対空バトリール級の艦艇。船首と後部には高地を襲え、右舷部やレーダーなどを攻撃する。注目点には右舷部がラリガリ作戦時には、キリコたちが後部へ向かうラリガリ作戦の進路を妨げている。



貨物小艇

■クメンでは水手生活が早く、早く利用される。カン・ニュー大尉の親しい艦艇（ラリ）により定められていることもしほは「ラリ」にアランタが乗るのを見えた。キリコに倒れる（ラリ）と聞いた。カン・ニューの名セリラの艦を今もんだ艦でもある。

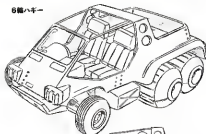
陸戦兵器など

戦車

クメン1区に配備されている戦車。南で、内見局には戦車隊である。ビーラーガリでも運用されていた戦車というが、戦車が主戦力のような戦車隊であるが、戦車のスタイルで自衛隊といった方がいっしょにサイキなどにも戦車は、火力も高く、対空戦も二重す。ラリからATとの戦車戦には不向き。



8輪バギー



■ゴウトがA-10にやって来たキリコとファンタムクラブに乗りつけたバギー。バギーとは軍用バギーだが、ビーラーガリでも運用されているのがビュラーな車両なのだろう。軍用品を走り回っているゴウトに、バギーを駆使しているバギー。とくにクメン編（行前）のバギーは面白い。



う」とのこと。どう使うかというよりも、付いていることが大事なものといえるだろう。

また、AT輸送用ヘリのATフレイもまた、ATの作り出す世界観を表現するには恰好の存在だった。前作「太陽の牙ダグラム」でも、マベリックという輸送ヘリが登場するが、ATの小ささは、ヘリと相性よく、フレイティのあるサブメカとなり、フレイの支持を受けた。

そして実はスコップドッグ系以外のATが出てくるのは、クメン編から本格化する。カメラや装置器具といった基本構成は、AT10スコップドッグと同様だが、機体も大型化（H級）し、シルエツトや意匠も変わり、戦隊、新機と旧型の見分けが付くようになっていく。キヤクターの区別には、ロゴソアアニメでは戦隊の前のことで、むしろそれまでデザインの細かい差異や色で戦隊を区別していた「ポトムズ」の方が明確だったと言っている。

「ポトムズ」のメカ世界は、第2スデージといえるクメン編で、「リアル」に見える。小道具を多用するATの基本を守りながら、バリエーション機と、違う系列の機体、そして様々なサブメカを投入することで、その幅を広げたと言っているだろう。

そしてその雰囲気作りで成功したことが、後に、究極のリアルロボットと呼ばれるこの機体になっていくのである。つまり、細かい「らしさ」の積み重ねこそがATのキモであり、ことクメン編に至り、その「らしさ」とバリエーションが大きく開花したのである。



## ボトムズの魅力はすべて“遡行”にアリ!

「なぜケメン編は面白いの?」、実はその魅力は第21話「遡行」にて余すところなく表現されているのです。ここでは「遡行」を見ていきつつ、ケメン編について考えてみましょう。

まずは振り返ってみよう!



### STAFF

脚本 島本良  
原案 宮崎昌典  
総コンテ 宮崎昌典  
作画監督 鈴木光  
演出 島本良  
監修 島本良

### CAST

キリコ キュウ・マー 堀江由衣  
ライオン 島本良  
ブルーバード ブランド 宮田早希  
ニコロ 田中真  
バニカ・ハートラー 島本良  
カン・ユー 島本良  
ジョン・ユー 島本良  
ボム 宮田早希  
ル・マニョ 島本良  
ブリ キリコ 堀江由衣  
ヒメミ カン・ユー・マー 宮田早希  
イブリン 島本良  
シャム・ゾル・ロ・ロ・ロ  
シャム・ゾル・ロ・ロ・ロ

## 「ベトナム戦争のエッセンス」に凝った「遡行」!

本誌の読者員権監督のインタビュ(3月15日)でも触れられているが、タメシ編がベトナム戦争をモチーフとしているのは、公然の事実。

「ボトムズ」後、ベトナム戦争映画は「ブラッディ・ハンバラー・ゲーム」や「ハンバラー・ゲーム」など、知る人ぞ知る80年代アメリカのTVドラマ「ア・オブ・デューティ」(邦題「NAM地獄の突撃口」)などが、それより前にメソッドで描かれていた「ベトナム戦争のエッセンス」中でも挙げた名作で描かれていた「ベトナム戦争のエッセンス」など、第21話「遡行」でも存分に色濃く描かれているのです。

不仲だったタメシ王国とメルキアが和解し、アノセンブルEX・10の

指揮官であるゴン・マー特軍は密かにメルキア軍と通じます。おなじみロッチナ人財がケメンを助ける、少数精鋭で戦地へ乗り込み、PSを奪取するという「PS奪取密作戦」が始まります。

## まさにカン・ユーのオンスケーシな「遡行」

そのメンバーはキリコを始めとして、いつもの面々。キデラ、ポタリ、ア、シヤコ、そしてカン・ユー様の5名です。キリコはワイアナに食うためにメルキアも利用しようとしていたのです。そして作戦開始です。

偽装船にATを隠し、川の上流にあるローラーゲリラの本拠地、下宮に向けて作戦開始というシチュエーションや、偽装船で仲間たちとの会話に笑ってカン・ユー、そしてベトナム戦争らしい描写といつていいでしょう。こちらにも注目です。

そして作戦は順調に進むかのように見えたが、我々のカン・ユー様がそうはさせてくれません。

この作戦は、敵の本拠地に着いたからキリコに指揮権を渡すという約束になっていた。でもカン・ユー様はそれが面白くありません。そのために指揮権が自分にあるうちに、有能な指揮官ぶりを見せつけ、全指揮権を握り取り、いつもより多めに空回ります。

その振る舞いは「このオンスケーシな隊員で何だか知ってんのか?」とツツこみたくするのは私だけではないです。それ通った仲間船を突然調査で、武器が見つからないと、その場で1対1に撃つと、カン・ユーのボタリア激怒! という流れになります。でも、実はこういって、カン・ユーはベトナム戦争映画でも(つまりベトナム戦争の戦場でも)よくあるものだったります。



## ボトムズ屈指の名戦闘シーン ラモール寺院での戦い

そうこうしているうちに偽装船はおきを発見。その名はラモール寺院。いかにも怪しい雰囲気ですが、家定またカン・ユー様がやらかします。特務部隊なら、まさかの上陸。キデラたちも既知の陣兵も、微妙な雰囲気です。だがカン・ユー様はヤル気満々。もう、どんな作戦だったのかも忘れていきます。

そんな中、キリコが対AT砲を発見しますが、味方の陣兵が発見しないように処置します。だって偽装作戦、余計なドンパチを行うのは作戦進行を危くしますから。

しかも、そのぶんワイアナに合うのが遅くなるというわけです。作戦的にもキリコ的にも一触れぬ神に祟りなしに状態なのです。

それでもカン・ユーは戦を探して奮闘つたり。ここで「三」の神は善い人と見えるな」の名セリフも飛び出します。でも何とか寺院側もゴマかすことに成功して、部隊も引き上げモードになります。この安堵が「要、ボトムズ」の戦闘シーンでも5本の指に入る、名戦闘シーンが始まるのです。

カン・ユー様は兵が調べて何も見つからなかった船を渡すよう指示。そして突撃! その船に隠されている兵隊が誘導しボトムズ史に残るカン・ユーの名セリフ「寺に弾薬が必要か!」が出ます。持っていました! 大絶頂!

で、ここから寺院で息を潜めていた敵からの一斉攻撃、戦闘シーンのBGMが絶妙なタイミングで流れるじま。

次第に判る敵の規模。とにかく敵のATの数が多し! しかしキリコ

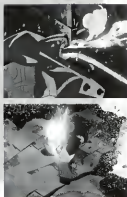


Point 03

肝心の船がやられ  
カン・ユー大尉怒りの大爆発!

解説

キデーラが院内へ突入! 続いて  
キリコらも。狭い寺の中でAT隊近  
戦QOB戦(近接戦闘)が繰り広げ  
られる! 両陣した戦闘でキリコの  
ATライフル、シャッコのバイル  
パンカーが炸裂! ゲリラどもよりも  
上手、これぞ戦争のプロ、傭兵たち  
の實力の差が演出される。そして  
船を破壊されたカン・ユーが唯一  
このストーリーの中で一番カッコイ  
イ(?) ともいえるブチキリ乱射!!  
その勢いで寺院が崩壊する!



Point 01

カン・ユー大尉、特殊作戦と  
通常作戦を繰り進め大活躍!

解説

カン・ユーは指揮権がある内に手  
柄を立てようとする手この手を考  
える。隠密作戦なのに通常の作戦で  
ある民間船の護衛→ゲリラ叩き(サ  
ーチアンドクリアー)を横行。そし  
てラモー寺院へ上陸! キリコは自  
分らが特殊任務を遂行中だと敵に突  
けられない。ただのバトリール部隊  
だと思わせるために武器を発見し  
てもスルー。早く離れたいキリコ、  
ゲリラの拠点と探偵し叩いて手柄が  
欲しいカン・ユー、さあ、どうなる?



Point 04

作戦を繰り進めたくせに  
カン・ユー大尉ご満悦!

解説

あーあ、やっちゃった。大事  
な船がやられ、隠密作戦が台無し。  
特殊任務なのに「特攻野郎」み  
たいな大暴れがりで終わったよ。この  
作戦、初戦から大失敗。なのにカン  
・ユーさん「大手柄だ!」キリコ、  
お前にはまったく指揮能力がない!  
と自爆発言連発! しかしキリコも作戦  
本部にチャッカリこの現状を報告。連  
続ヘリのパイロットはパニッ! そして  
第22話へ、果たしてキリコはこのグ  
ダグダ作戦の目的を達成できるのか?



Point 02

カン・ユー大尉の大活躍!  
のおかげで傭兵たちが大活躍

解説

キリコの努力もななく、敵軍の開  
かれる。バカ隊長ことカン・ユー様  
は「ドヤ顔」だ。トバッチリでキリ  
コ、ボタリ、キデーラ、シャッコ  
は戦勝だ! 隠密作戦だよ! カン  
・ユー大尉!!  
この先敵陣深く潜るすればいつ捕  
給出来るか判る? こんな所で  
弾薬消費していいの? その上、ラ  
モー寺院はピーラーのデカい拠点で、  
敵ATもワンサカ、必然的に戦いは  
激戦となっていく。



らプロの傭兵は5機だけで、いとも  
容易く叩いていきます。そして突撃、  
番長キデーラが寺院内へ単独突入し、  
続いてそしてキリコも寺院内へと突  
入します。このあたりはお互いに信  
頼している者同士という描写が秀逸  
です! そしてカッコいいATのC  
QB戦(近接戦)の始まりです。そ  
して壁をぶち破りシャッコのベルゼ  
ルバカー突入、そして天下の宝万パ  
イルバカーで一撃!  
しかし何と云っても「悪行」最大  
の戦闘シーンの見どころはカン・ユ  
ー様「船は守れ!!」と言いつけ、  
自分に飛んできたミサイルをかわし  
たら、そのミサイルが偽装船に直撃  
して入破! それを見てカン・ユー  
様激怒!!「又オレ!! ヤリおったナ  
!!」ここから超カッコイイ!  
寺院の上からカン・ユーのグレイ  
グレイトルに向け敵が集中砲火!  
これをローラーダッシュとスクロ  
ム走行し全弾回避!! そしてスライ  
ド走らせて停止させ寺院の土煙の火点  
めがけてミッドマンガンやフルオ  
ードで射撃、それでも抵抗続けるビ  
ーラーは、対AT弾を撃ちまくる。  
それをカン・ユー様は微動だにせず  
撃ち続け、ついに敵の砲臺に直撃し、  
誘爆を誘い寺院は粉々。  
カン・ユー様の小隊で隠密作戦は  
まったく隠密でなくなり、その活躍  
は第22話のゲリラたちが「ラモー寺  
院の仇!!」と叫ぶように、米端のゲ  
リラにも知れ渡る事になったと云  
う。どうでしたか? やっぱ「悪行」  
はいいいですよね!! 描安、コンテ、  
BGMのタイミング、何れも最高  
なんです!





## ボトムス クメン編を より深く楽しむために

(関連OVA作品のススメ)

『敢闘騎兵ボトムス』では、TVシリーズとは別に、OVAの形でいくつかのストーリーが描かれている。そしてその中で「クメン編」に関連する作品は2つ。その2本は双方とも、『ボトムス』の世界観の中で重要な役割を果たしているといえる。ここではさっくりと作品を紹介しておこう。

性能を造詣なく全振り！ キリコたちははたまたま言戦を強いられる。乗り手次第で動作機、機体性能が決まる、実際の兵器にも差が出る状況が、この作品でも強く描かれている。

すなわち「ザ・ラストレッドシールド」は、ある意味、ボトムスワールドの冒険が描かれた作品なのである。その後に続く数々のOVA作品に登場するスコープドックやそれ以外のA.T.のバリエーションモデルが世に出ることができたのも、本作とタイポガスタムの成功あってこそなので。

### 主人公がA.T.に乗らない 異色作「メロウリンク」

もう1本の作品は1988年11月から製作されたOVA「機甲騎兵メロウリンク」だ。この作品は、ボトムスワールドの中でも、異色の異色作。何しろTV版の最終、キリコが出ないのはもちろんだが、さらに自身の身体でA.T.に乗り込む機甲騎兵が主人公なのだ。つまり、敵がA.T.という、一種絶望的な状況で戦うわけだ。

メロウリンク・アיתי伍長は百年戦争の終結間近、軍の何者かによる謀略により、自分が所属する部隊（「ニューブラス小隊」）が、A.T.部隊から対A.T.ライフルを装備した機甲騎兵隊へと格下げされる。そして撤退戦の中、しんがりとして戦線に挑むカウが配役されており、これまたカッコいい！ 一世代変わったような新しい機体、赤い肩もGOOD！ 本編前半ではゼロキヤウ臭が漂い、キリコたちにやられる一方だが、PSのイブシロンが搭乗した瞬間、その



★ボトムス編あつての人間型という設定は、実はかなり重要なポイント。ボトムスの登場は、とてもセンセーショナルな格闘家だった。



★主人公が所属するニューブラス小隊は絶望的な戦いを強いられる。しかし、物語の入り口という立ち位置は格闘家だ。

して逮捕拘束されてしまう。そして脱走の末、自分を離れた連中へと落とし面を着けるべく、戦場に散った仲間たちの冥途を背に、対A.T.ライフル片手に復讐行に出る！

見どころは、A.T. vs 歩兵の戦いで巨大なA.T.に対し、主人公は対A.T.ライフル、地雷やアビリティトラップを駆使して敵を倒していく。敵役の軍人やA.T.は一筋縄ではいかないヤツばかり。カスタムタイプのA.T.も続々と登場する。それがミリタリー的に見ても、洗練の入力方法がされていて、A.T.の格好よさを十二分に引き出してくれる。「ボトムス」本編とは無関係に見えるストーリーで、まったくの別線というわけではなく、物語進行上の時間軸や世界観は共有しているところもあり、さながらキリコとメロウリンクが共同戦線を張っているようにも見える。

今回の本題である「クメン編」の話題にもつながると、それに伴う「メロウリンク」のお話は、その後の「ヤング」だ。まさにクメン王国がある。

この2作品は間接的に「クメン編」に関連しているという共通点を持つが、ここで取り上げたのは、それだけが理由ではない。

「ボトムス」の本編、キリコとファイアナの物語ではなく、「クメン編」という、ミタリズム流れる描写に染めたファンであれば、きっとこの2作にも共通する感覚を見出せるはずだ。またロボットアニメという作品ジャンルとしても、よく出来ている。「クメン編」のサブテキストとしては、ぜひ見ておきたい2作品である。

『ボトムスOVAの道を開いた「ザ・ラストレッドシールド」』

1本目は、TV放送の本編終了から1年半後の1985（昭和60）年8月に製作されたOVA作品だ。そのストーリーは、あくからクメン編（約3巻）の間を描く。そこでキリコの過去や、なぜあの悲劇（サナ）に送られたのかが明らかにされる。そればかりでなく、同じような境遇を受けた、かつてのレッドシールド隊の仲間と共に、同隊司令、ヨラン・ペールズに復讐の戦いを挑む。また、第2のPS（パワフェクトソルジャー）、イブシロンの誕生に、ちろくファイアナの登場、加えて新型機プラウドサファの登場など盛りだくさんの内容で、「クメン編」にも通じる、直接的影響の大きい作品だ。中でも最大の功績はA.T.M.（AT-SC）スコープドック、タイポガスタムを描いた（登場させ



## 装甲騎兵ボトムズ ザ・ラストレッドシュルダール

放映日 1985年8月31日  
総話数 全1話

### STAFF

原作 監督 高橋良輔  
キャラクターデザイン 堀江祐二  
メカニックデザイン 大河原邦男  
脚本 吉沢明彦  
演出 加藤正人

### CAST

ダレグロム ガロニウム(小杉の忠臣)  
バイマント・ハルバー 高杉良人  
ムーザ・メリム 木村雅也  
ゴウン ベールゼン(大塚和夫)  
ほか



▲ベールゼンは「男爵のカーゴ」や「ベールゼン・ファイナル」でも活躍。



キリコはウドを救ってクメンへ行くまで  
一体どこで何をしていたのか？

あらすじ

ウドの街を脱出したキリコは、かつての戦友、グレブルーの誘いを受けバカラ・シティを訪れる。そこには避難地の地獄へ送られた仲間、ムーザ、バイマンもいた。3人は部隊の創設者、ヨラン・ベールゼンに復讐しようとしていた。その本拠地、デラダ高地には秘密結社の影があった。キリコの運命は？

### 登場機体と主要人物

#### ATM-09-STTC スコープドクターホカスターム

機体はシュート推進機構を備え、ローラー・ダッシュも強化したスコープドクター。レゾシールドなどで運用された特殊機。開発コードは「タイパ02」と呼ばれる。



ポイント

TVシリーズ放送終了後の85年に製作されたOVA作品。TVシリーズでは描かれなかったウドとベールゼンの関係を深める物語で、キリコの過去の仲間や、ベールゼンといったキャラクターがゲストとして初めて描かれた。また、新規にデザインが起された、秘密結社のブラッドサッカーがゲストメカで登場する。

#### M ATH-P-RSC ブラッドサッカー

スコープドクターの発展機として開発されていたものを、秘密結社が改良した。旧型のAT-デラダ高地の戦場でイブロンも参戦し、キリコたちと激戦を繰り広げた。



復讐に燃える機甲兵の生き様を描いた  
キリコが登場しない完全スピンアウト作品！

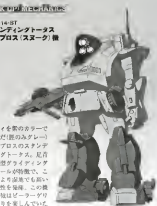
あらすじ

百年戦争末期、惑星ミヨイデでの激戦で起きた「グランバードール・スクランダル」で、濡れ衣を着せられたシェエッブス小隊の唯一の生き残り、メロウリンク・アリティは復讐の旅を続けていた。そして、ここクメン王国でも標的の1人、今はスタブロスと名を変え、狂言を営むスヌーク少佐がいた。

### 登場機体と主要人物

#### ATH-14-ST スタンディングタートル スタブロス(スヌーク)機

ボディを紫のカラーで包んだ(紫のみグレイ)スタブロスのスタンディングタートル。足首の大型グライディングホイールが特徴で、これにより高度でも高い機動性を確保。この機体で彼はビラーゲリヲ将君を率しんでいた。



ポイント

アストラギウス銀河という作品世界観を下敷きに、TVシリーズとは、まったく別の主人公で描くOVA作品。88年から製作され全12話のうち、第3話の舞台がクメン王国となっている。戦うのにATを用いない機甲兵が主人公ゆえ、人間対ATという、一見すると絶望的な構図がモト。一種のカタルシスにファンも多い。

#### ATH-14-WP スタンディングタートル ゴメス機

全身をピンク(赤系が主)に染めたゴメスのスタンディングタートル(駆動はブラック系)。無敵式の草地戦を繰り返す。



#### ATH-14-WP スタブロス配下の スタンディングタートル

名前からもわかるように、スタブロス機はボディ(グレイ)に赤い。ボディは黒い(グレイ)に赤い。ボディは黒い(グレイ)に赤い。ボディは黒い(グレイ)に赤い。

## 機甲騎兵メロウリンク

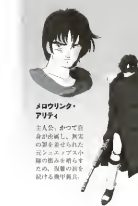
放映日 1988年11月25日から  
総話数 全2話

### STAFF

原作 山田信子  
監督 シリーズ構成 高橋良輔  
監修 野田高梧  
キャラクターデザイン 堀江祐二  
メカニックデザイン 大河原邦男  
脚本 高橋良輔 中野裕之  
演出 高橋良輔

### CAST

メロウリンク(リチャード)  
メロウリンク アリティ 安本佳奈  
ルンペー サモン 玉置和子  
キラー キャラダイン 大塚和夫  
スヌーク少佐(スタブロス) 山崎博  
ゴメス 高橋良輔  
スタブロス(スヌーク) 森1郎  
ほか



#### メロウリンク・ アリティ

主人公、かつて自衛隊に所属し、其の罪を問われた。今クメン王国小隊の隊員となつたため、復讐の旅を続ける機甲兵。



## 「寺に弾薬は必要か!？」

超ロングラン  
プラモデルを確立した

元タカラ(現・タカラトミー)

先サンライズ

プラモデル開発担当 「装甲騎兵ボトムズ」監定制作

## 泉 博道 & 井上幸一 に聞く!!

いまでも愛される続ける「装甲騎兵ボトムズ」とAT。その理由は山ほどあれど、その大きな理由のひとつに作品が持つ確固たる「ミリタリズム」があることは誰もが認めるところだろう。そして、その「ミリタリズム」を我々に突き付けたのは「クメン編」なのだ。そこで今回は、クメン編をキーンと、誰よりもATに詳しいであろうお二人、元タカラの泉博道さん、先サンライズの井上幸一さんに登場願った。

ナビゲーター 井上幸一  
聞き手 ケンヤキキキ

### クメン編は ミリタリーのための舞台

「TVシリーズの後も次々と新たな作品が続く『装甲騎兵ボトムズ』ですが、ボトムズという作品とATは、あのTV版の「クメン編」があって、本当の意味で確立したように思えるのです。」

泉 クメン編は私の中では「ボトムズ」の中で出色のエピソードだと思つてます。キリコとフィアナの話であると同時に、ATとしてのミリタリーはこのクメン編しかないのです。軍組織の中での健兵というものをちゃんと描いてくれた。その上で、その場になぜかATをきちんと使っています。本来「ボトムズ」でやりたかったことがこゝで出来たと思つてます。ウドウの降下部隊の時に「やつとミリタリー来な!!」と思つて「ずっとスポーンサードつてきた甲斐があったな」と、試写室で心の中で狂喜乱舞しましたよ(笑)。

「こゝから切っぴきから書きました。」

音楽はジャズの雰囲気です、周りは傭兵の世界だし「マードック」なんて、説明もほとんどなしに出てくる。見た目も変わらないう、見る側にはスコップドックと思つていた人も多いと思うんです。

泉 クメンでは基本の金型はそのまま、足せば専用タイプにします。これは「おしい」と思っています。

商品開発をしていた泉さんから見ても随分たりつたりと(笑)。

泉 番組も「この路線です」と行かなくなると思つたんです。結局「第三次サバサバ戦役」(OVA「野望のルーツ」で描かれた)まで出来なかつたんですけど(笑)。

製作スタッフ的には「クメン編」は、どう組み上げられたのか? 井上 いやあ、ウドウの時はATが一種類しか出せないのはツラかったです。最低限の趣味方です。で、味方の中でも全部1色じゃなくて、とにかくキリコはコレに決まると、それで大のアンソンプルBX-10と

いう部隊をどう個性的に見せるかが悩みのところでした。ジャンルで戦うので、画面として派手にならんいうです。戦艦は「ベトナム戦」みたいに朽ちた兵器がツクに併せて、とか言うけど、いや、ここはまだそういう戦いになってない。最終線「オントラム」で、バトルNOW!みたいな場所なので(笑)。

アニメ制作の一番エネルギーを使ったのがクメン編でしたね。だって、動くAのコアクビットの中に水が入って動くんだ。マードックは履帯駆動用なのに、コイツは水に潜れる。役に立ちませんよね。主人公が乗っているのに(笑)。

ATも集団で動くわけなんですけど、これ、作画も仕上げるものすごく大変なことなんです。キリコはコソコソの蓋を渡ね上げちゃうし、そういう場所ですごいアクションを描いていくんだ。大阪アニメーターの各口(守憲)と言われちゃうんですけど、作画さんか悲鳴が出てくるん

です。」「これだつたら劇場用以上の値段貰わねえ!」って話になってるんです。でもスポーンさんの要望にも応えないといけないし、それで絵コンテを描き直したりしました。確かにクメン編は、まさにミリタリーの宝庫で制作現場も戦場でした。戦いにはきちんとした戦術論がありましたし。

泉 そうなんです。ミリタリーというのはシリーズでやるとメカに横たな広がりがあるって、商品を購入する例にとつて刺激的な体感が作れるんです。長い展開の物語で単体でも手いすよ。そういう意味でもミリタリー展開は有効である。私も今も思っています。話はやつとズレますが、今、大阪芸大で教鞭を執つていいるのが、生徒たちに聞くところ、白いことがわかるんです。ミリタリーって男にはロマンですよ。でも、女性にはそのロマンは理解できない。でも「ファンタジー」だと思つて理解できるんだそうです。

たしかに形状視点でメカを「力

▲1-35 マードックのバックアップイラスト、当時の下駄たちの間は、(ダイゼンデビッドと比べて)製作が分かれることもあった(笑)



ワイイ」と表現する女子はいます。井上 そうそう、ATのプラモを初めて組んだ女子が、ATの顔の丸がカワイイ、いや、それはレモンズなんだけど(笑)。顔がみんなマルで出来ているのがカワイイと思うんですよ。抽象的というかも、印象論で話しているんですけど、でも、それでしっかり作っちゃうんだだけだね。

泉 でも男子にはハードウェアですから。さらに、それに付随している構造とか性能とか歴史とか開発とかに魅力を感じますが、それらを色々と知味しながら作れるんです。そして我々も計算しやすいんです。それを受けて展開ができます。ところがファンタジーではできない。性能も構造も原因も決まらないう。だから商品展開が難しい。だから機甲界がリアンとは難しかった。例えば、人馬兵はどう支えたいらいいか、私には解らない(苦笑)。

それはそうだ(笑)。

### アニメとプラモデル どう融合させるのか

でも出て来るメカが同じというところで、当時、タカラさんとして不安はなかつたんですか?

泉 開発が間に合つてはいましたけど、案が間に合つていないから、そんなことを考えている場合じゃなかつたですよ。両か太陽の牙ダグラム特集の時にもしやと思うんですが、こちらとしては、番組が始まる前にすべてが見えていて、図面もできて、商品が出来上がるのが理想なんです。でも、実際TVシリーズでそれはあり得ない。番組制作の





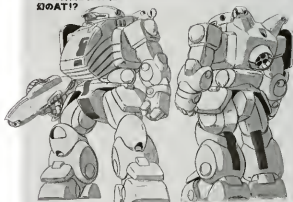






スケープ17

じつは計画されていた  
幻のAT!?



泉氏がタカラ（現 タカラトミー）でボトムズの製品開発に携わっていた際、じつは1/24スケールでファッティが企画進行中だったという！ 諸般の事情により製品化に至らなかったが、三面画などが撮られるところまで進んでいたそうだ。今号の本誌特集であるクメン編とは関係ないが、今日の取材でなんと泉氏も驚くべき証言が得られたのだ。関係したヤマザキ軍曹も驚きを隠さず黙秘していた。惜しい！ じつに惜しい！



# 色々あっても現物有利か 認められていた幸せな時代

泉 実は「ボトムズ」の後にリアル物の企画がありました。でも時代の流れがあり実現には至らず「ガリア

さんという方が、実はサンライズ創立者の1人なんです。サンライズの当時の社長や企画部長などと同じ虫プロ出身の作楽煙の人なので、アニメのことをよく知っているんです。その人が、スポンサー側からも作品を立ち上げようとしてくれたんです。もしなかったら、上岡さんが直接話をして調整をとることができた。これってとても効果的だったと思いますよ。

「」になったわけですが、その名残には「野望のループ」や「ザ・ラストレド・ショルダー」に始まります。井上 先ほど泉さんの話に続いて「永久的な作品」という意味では、高橋良輔さんは、ホーミウスは打たなくとも安易な装束で息の長いものを作るのは得意です。ATの肩を赤くした「レッドショルダー」は良輔さんの大発明ですね。あれは「グリーンペレ」の代わりになって。

「劇中での左右の間違いをするのも面白いんですよ。井上 ライター（脚本家）さんが入れたんですが、「伝説はえてして胸違て伝わるもんだ」という（笑）。ATも、コックピットプロトックは愛

わらない。変わってしまおうとアニメ的には。バンクが使えるなりました。操縦系が変わるって、そもそも考えられないでしょ？ 泉 戦場からすれば主人公も一つの南車ではないという視点で描かれていたしね。ATを捨てた後の戦術もきちんとやって、見ている納得できるんです。メルキアがアッセンブルの艦兵隊を破壊させてゆくシーンなんて、よくできています。井上 戦場を戦場とする兵士キャラを描き出したから、それでもテレシシリーズは気が足らなかった感じがあります。兵士たちのプライベートルームを見せられませんでした（笑）。艦船つたら車を買ったとか、そういう部分をもっと描きたかった。

クメン編は、本筋にキリコがあまり関係なかった分、彼ら自由な動きが楽しめたんじゃないですか？ 井上 そうですね。クメン編では、キリコとファイナの間に「間男」を出して、2人が宇宙に出て行けば、後に自由に行ける、と。泉 戦中の中で、キリコとファイナの恋愛が明後に出ていく。そういうフィールドを作ったんです。井上 タリ「物」ですよ。井上 僕がATのこととを考えている時に

「ボトムズ」の30年がひとつの「題目」であつたことがよく解ります。泉 今に「ボトムズ」は現実に自由を認めてくれたがゆえに、ここからそれを利用してもらったというところがあります。例えば、後で、売上げが落ちて来たというので、サンシャインのあたりで沼本さんから私に高橋監督が「子供を出してくれ」と伝言を頼まれたこともあったんです。でも、解りましたと返事と上げ、私はそれを言わない（笑）。

井上 で、「このまま行っているってすね」と聞くと、「いいんです」って言うんですから（笑）。当時のアニメには、例えば「北斗の拳」にだって子供がいるじゃないですか。子供がいると話が解りやすくなるというロジックがあつて、スポンサーの立場からすれば、そのオーダーは別に不思議なことじゃないんです。

泉 でも、永久キヤラクタリとしての可能性を危うくする方向性があるならば、出すわけにはいかないですから。部としてはいくらもなかったとは思いますが、そんなことが山ほど（笑）。

井上 面糊にきいことはイッパイあつてみた編です、ということですね（笑）。それにしてもクメン編のカラーのセリフはいろいろと強制的で、井上 やっぱライタイターさんの力です。鈴木良武さんに島津三三さんに吉川博成をやられていろいろ方たちなんです。泉 そうですね。なんと「寺に弾薬は必要か？」ですもん。泉 必要です！

井上 今更には泉さんのお父上は、自分はお酒が飲めないのに、なぜか色々な酒（しゅ）を作っていて、マシ酒が、虫の入った色々と出されて来て助めてくれるんですよ（笑）。泉 そうですね（笑）。まさに「この神は吾々へと見えるな」（砂カン・ユ）ですね！ 一周（大爆笑）。





新井隆兵衛・高橋良輔  
製作・監督・構成

## 高橋良輔 インタビュー

### クメン編とベトナム戦争 その関係性と影響

「新井隆兵衛・高橋良輔」を改めて物見したいと、ずっと考えてきたのですが、一つの切り口として、主人公のキリコを排除した視点から作品世界を見てみよう、という案が出てきました。そしてそのエッセンスは「クメン編」にあるのではないのか? ということで、今回のお話を伺えたらと思います。

井上「ボトムズ」の中でも「クメン編」が一番ミラリです。『太陽の男ダグラム』からのミラリという好きのファンにとっては「クメン編」でどうとうミラリをやってくれた、実現した、という感じがする。前作「ダグラム」は、疎遠戦でしたが、「ボトムズ」の「クメン編」では、ジャングルや熱帯雨林が舞台でした。そういう地帯にキリコを登場させる上で、高橋監督がやろうとしたこと、その時の心持ちなどをお話しただけだとは思いますが……

井上「ボトムズ」ですが、物語が進んでいく中で大きく舞台が変わっていく展開がされました。以前の小説のインテンシティで「ダグラム」の美術設定の少なさを反響して「ボトムズ」では増やしていく方向で考えたとお話しされましたが、舞台を増やそうというのは、そのあたりがきつかなのでしょうか?

高橋「どちらが先かは覚えていないのですが、『ダグラム』の反省点として、各組スポンサーのブロードエーサーから「美術が少し弱かったんじゃないか」という話があったんです。その自覚はあったもので「次は強化します」と言ったんです。そこで次同作の物語がどのような一冊かに別にある、SF的な要素を「所蔵」に求めたんです。でもそれだけ新規で魅力的なものが思いつかばならないんです。そこで、現場は大変なんですけれど、ステイジ毎に我先を奪って、美術を増やすという方針を決めました。お話の方からキリコを主役にして、まず「ウレ編」でSFのテイストから外れないもので始めて、次にはガッソと変えてという考

### 「ジャーナリストを通しての戦争とかその土地などに興味があります」

『新井隆兵衛・高橋良輔』で特集を組むにあたり、やはり原作、監督、構成を採った高橋良輔監督は外せない。製作当時にとのような考えを先に進められたの、そこには高橋監督自身の哲学と作品に取り組み姿勢、そしてベトナム戦争が大きく関係していたのだ。前ページでもご登場いただき、当時のサンライズ企画室で「ボトムズ」の製作にも関わった井上幸一氏をナビゲーターに、お話を伺った。

ナビゲーター 井上幸一  
文・構成 西脇よしえ

えでした。ウダは「鉄板都市」なんです。で、次は地帯が出ていて緑が多いジャングルという発想でした。また僕にとっても印象の強かった戦争は、ベトナム戦争（1955年〜75年）だったので、当時のですが、

「ナ」は、あらゆる映像作家に影響を与えている作品です。当時影響を受けています。他の作品はそうではないんです。好きで影響を受けているの、好きで影響を受けているの、ということですね。参考になるな」と思ったら、あんな見えないようにするということですね。

井上 高橋監督は、ベトナムへ行かれたことは?

高橋 かなり後になってからです。ですので、僕のベトナム体験はTVの報道が一番多いんですけど、それと開高健さんの「ベトナム日記」朝日新聞社刊で、その後も開高さんは色々なところからベトナム戦争のことを書かれています。

井上 では「クメン編」は映像としては、高橋監督の内部から生まれてきた映像ということですか?

高橋 「地獄の黙示録」も見ましたが何段も見たということはないんですけど、元々映画は繰り返し見ないんです。ただ、1回見てもその映画に影響を受けたというのではありません。井上 井上の材料、素材として使っているだけで、そのまま提供するというのではないですかね。

高橋 原作付き作品を作る時もそうですが、染まらないで作るということですね。原作の圧迫感は大いいために、それに負けてしまわないようにしたいと思っています。

井上 「クメン編」では冒頭、キリコを乗せた船が川を進むシーンが印象的でした。ヒルを煙草の火で「ジュソ」とやって退治するとか、雑かい









人間の中にはゴロい人います。カン・ユ一は自分の理想とかなくて、とにかく彼の血気が小悪党なんです。2人はちよつと逢うんですね。デスタン「明日には俺たちが天下を取るんだよ」と言つて、女の子の手を握るタイプ。カン・ユ一はいきなり引き倒して「お前ら死ながー」つてやる、そつちのタイプ（笑）。

**井上** カン・ユ一はすごく自分に正直に生きていますね。できたらあやかりたいくらいです。

**高橋** デスタンとカン・ユ一と、どちらか選べと聞かれど、カン・ユ一とは友達になれぬかもしれない（一同笑）。デスタンは嫌だね。

**様々な要素が絡まって紡ぎだされるハーモニー**

単独でも成立可能なお話の中にキリコが入っていくという展開に、傭兵部隊という設定は絶妙だったと感じます。

**高橋** 「クメン編」はあの時点で傭兵というのが「善悪していたかもしれない」僕たちの世の世代には傭兵というのは嫌だったんです。傭兵という言葉には特別な響きがあるんです。若い内にフランス映画ばかり見ていた人だよね。それに対してその後の世代にとっては、よほどのマニアじゃないと傭兵というのに特別な感じないかもしれないですね。

僕らの作品ファンの方の中には、実際に傭兵になれた方なんて、手紙をいただいたこともありますが、それは日本人としては珍しいケースです。傭兵への特別な思い入れという

ことでは、僕より前の世代で、僕はその世代の方々が書いているものの影響を受けているということですね。

**井上** サバイバルゲームがブームとなった時に、元傭兵という方たちもマスコミでクロースアップされるなど話題になりましたね。

**高橋** でも彼らと僕を考える傭兵はちよつと違うかもしれない。サバイバルゲームが好きなのは傭兵は戦いのスペシャリスト、僕の方は事情があって傭兵に身をやつていいる傭兵……。

戦闘のための戦闘でなく、人生の何らかの札幌性排拒があつて、モロツコなどの外地に傭兵にならざるを得なく出て行った人たちが、浮き草稼業をしながらいつ死ぬかも分からない、という境遇にいる。そういう文学的傭兵が僕たちの前の世代が憧れた傭兵なんです。まあ僕もその前の世代に憧れているということか……それに対して今の日本ではもう無法なものの問題もあり、現実には……実際の戦闘は起こりえないことで、戦う存在としての憧れが、サバイバルゲームなどに出てくるんだと思います。

**井上** ベトナム戦争ではアメリカが介入して、軍隊が派兵されたことは、そうした正規軍も現地にあっては兵隊人ですが、傭兵とのニュアンスの違いはないのかというところ。

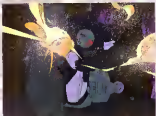
**高橋** 戦いの場に赴くという点では、正規軍の兵士としては国家の事情、傭兵は個人の事情で言うことで



しょうか。傭兵も国家の事情でその下で使われているのですが、物語に出すのならば、僕の好みとしては個人事情で戦いの場にいるという傭兵ということですね。

**井上** 「クメン編」で登場した傭兵たち、特にキリコと行動を共にしたボタリヤやブリ・キデア、ル・シャツコなどは、それぞれ背景がちゃんと描かれていましたね。

**高橋** ル・シャツコについては、僕が無口な大男が好きだというのがあ







デスタンとカン・ユート、  
どちらか選べと聞かれたら、  
カン・ユートは友達になれるかもしれない。

ります。その前の「サイボーグ009」の009もそうですし、「タグラム」のチコ・ビエンテなどもそうです。僕の好みがあつて、それを取っ換え、引っ換えて出しているところはあると思います。

井上 キー・ラなどは？

高橋 プリ、キー・ラですからね。安物で組まれてるところですね。

井上 でも最後は美味しいところ持っていますよ。

— それぞれイイ男だった、という感じですか。

高橋 そこには、ちゃんと男の真しさがあるわけですよ。

— うしたサブキャラクターも含めた彫らみも「クメン編」の魅力だと思えます。

高橋 「ボトムズ」のファンは、ミリタリーとか、サバイバルゲームなどが好きな人が多いのでしょ、それがいいですね。別の異物が入っていることで「クメン編」が飽きないんだと思うんです。多分サバイバル、戦闘ということだけで作られて、見ている人たちが知らないものになつたかという、違うんじゃないかな。

— もっとミリタリーを、もっとアクションを盛り込んでいる人たちがいると思うのですが、実際には世の中に

は、それらはあまりないんですよ。ですから逆に、あの時代に「ボトムズ」があった、「クメン編」があったということに注目してくれているのではと思います。

— 高橋監督ご自身はミリタリーなどに対しては？

高橋 映画などで見るのは好きなのですが、そこにこだわるということはないです。「クメン編」のミリタリーのな部分も、関わってくれたスタッフの知識をもつて、それを加算していった結果だと利用します。言っているというところなのですが。

井上 第20話「ファイア」で、クメン編の第28話「運命」、すこく印象的でした。

高橋 総集編という方向性だけ伝えています。ADさんなどに振る場合が多いのですが、僕は自分で編集するんです。これをやることで作品の中で「自分が何を大事にしているか？」を出さなきゃいけないからです。予告編も自分でやるのです。

— それは「高橋監督が作った」という匂い作品全体から感じて欲しいかならんのです。

— 総集編を改めて見直さなくてはと思います。

メカの活躍から見える  
クメン編の魅力とは？

— 「クメン編」でのメカの話ですが、水中に潜っていくマーシャイドのシーンなど印象的でした。

井上 あのシーンは作画打ち合わせでも苦労しました。大変ですから、いけばグープですから、水がジャブジャブ入ってきてしまうということなんです。でも片や完全防水の新機もあるのに、主人公のキリコは旧型機という。

— あれが受けたんですよ。

高橋 主人公機はあの形ということですね。メカものですから固有名詞はなくとも、主人公がこだわらないとメカものではなくてしまいますから。ターレットスコップなどあの世界では3眼というのがアイコンになっていました。それとメカ的にこだわったのは、湿地帯だから「かんじき」にしたいということなんです。

— 改めて「クメン編」をふり返ってみたい感想は？

高橋 「ボトムズ」ですが、僕は苦勞していません。全プロットを書き、それをライターさんに渡したのですが、それを書くのに喫茶店5件くらいハシゴしたかな？ 中々、ぜんぜん苦にならなかった。中でも「クメン編」が一番苦勞してないと思います。「ウド編」はSDなので、SFの要素がそんなになかったというのがあります。「クメン編」はSDじゃないから、僕の中から、奇、スラフと出てきたのが「クメン編」だったと言えろと思います。





# 装甲騎兵ボトムズ クメン編 総括



## 「ボトムズ」世界と 戦場を結んだ クメン編という作品

さて、本特集結びに、今一度「クメン編」について考えてみたいと思う。クメン編は考えれば考えるほど、ボトムズという作品の中で独特な存在といえる。それは偶然か必然か、少なくとも、クメン編が現在に至るまでの「ボトムズ」世界の広がりの一翼を担ったことは間違いないだろう。

### 「ボトムズ」世界と 戦場を結んだ クメン編とは?

そもそも「装甲騎兵ボトムズ」という作品は「メカ好き」「ミリタリー好き」に、なぜ受けがいいのか? それは、A.T.が使い捨て兵器だ、ということもその一因にあるだろう。

歩兵よりはマシンだ、装甲は薄くてやられやすい等々、現実の延長線上にありそうという意味での「リアル」、すなわち「人の感覚に近い兵器」なのは、今に至るまでオンラインゲームとすべき存在だ。そのA.T.の魅力が在任に活かされているのが「クメン編」なのである。

「クメン編」の舞台は、未来都市や宇宙、未知の惑星ではなく、密林のジャングルである。それは見ている側が、その感覚を実感、もしくは想像できる場所といえる。

その上、放送された時代はベトナム戦争終結から10年足らず。リアルタイムで報道された戦場の生々しさは、当時のスタッフの記憶にもまだ

あったに違いない。一部映像表現はベトナム戦争そのものを描いている面がある。その上、映画「地獄の黙示録」「アキラ」「ハンター」などのオマージュと思えるシーンも多い。つまり、クメン編はリアルロボット+戦争映画(現代戦争の描写)のリアルが盛り込まれているのだ。

このリアルリアルにより「クメン編」は「ボトムズ」の中でも「メカ好き」「ミリタリー好き」に人気の高いエピソードになったと言っているだろう。

作戦後の酒場話、傭兵たち基地や馴染みの街がビラーに夜襲を受けたり、村に潜伏しているビラーゲリフとそのシンパたちを掃り出すためバトルする話などは、まさに「ベトナム戦争あるある」といったところで、マニアには堪えられないシーンの数々であるという。

細かいところまで印象に残ったのは前16話「掃討」でA.T.で降下する前に航空機が村周辺にオバム弾を投下し、降下時の安全を促す、かつゲリラの退路を先に断つシーン。これは何かにベトナム戦争の実話(作戦の殺取り)がストリーに組み込まれている部分だといえるし、同時に戦場ではA.T.以外の兵器も重要な存在であることが物語っているのだ。

つまり、このシーンだけで、「この世界ではこうなっているはず」といった見る側の想像の翼を広げることができたのだ。

### 傭兵ロマノとしての クメン編とは

その上、傭兵話だ。政治、国、イ

デオロギーと関係なく、ただ金のために戦う。この傭兵のものは、漫画「エリヤ88」という人気作もそうだったが、ある種のロマンに溢れた題材であったともいえる。

ゆえに、ギリコの周回を固める傭兵の「キースト」、いい味を出している。金儲けを主とする新金入りの傭兵ブリー・キデア、破産民衆出身のル・シャッコ、国の理想を実現するために生ぬるい正規軍を捨て理想を追い求めるボル・ボクリア、このバラエティに富んだ傭兵たちがストリーに厚みを持たせ、いい感じなのである。

彼らは本質的には、皆ナイスガイであり、ともに死線をくぐり抜けてきた戦友といった感じがよく出ていた。そして彼らにとってもストリー上の足かせになる存在が、アッセンブルEX、10の司令官ゴン・ヌー將軍と副官、護衛官カン・ユイ大尉だ。

特にカン・ユイは、ハタ迷惑に色々な事柄を引き起こす重要人物であり、人気が出たのも頷けるというものだ。実際の未来の用語で「ライファア」という言葉がある。これは普通は職業軍人の事をさすが、典型的なライファア……いや、それを越えたスーパライファアがキリツだからで、対して「ライファア」を過剰で使う「使えない奴」「無能軍人」などのダメ軍人をさし、カン・ユイも典型的な「ライファア」なのだ。

ベトナム戦争や、傭兵のお話に溢れ、さらにキリコとライファアが暗れて「くっつく」までの話もあり。つまり、「クメン編」は「盛りだくさん」なのだ。







# クメン編の物語は キリコがいなくても 成立する!?

さて、ここからはもう少し真面目に「クメン編」について考察してみたい。「ポトムズ」とは、単純化していけばキリコとフィアナの物語である。その物語とは「ボーイ・ミーツ・ガール」という、極めて古典的な物語であるとも言える。

キリコが戦地帰りで戦いしか知らない兵士（＝視聴者）は、まだ何者でもない少年（＝視聴者）と言いつけることもできる。それが運命の女性と出会い、自分の人生を見つめ、旅立つまでの話である。物語はSFという舞台設定で、PSという設定が導入されるなど、一見かなりトリックキッド。しかし、現実世界になぞらえてみると、「宇宙・サンサッド」以降登場したサウイズマンという存在は「父親」のメタファーであり、物語は強い権力を持つ父親から、果立つ（駆け落ちする？）男女の物語と言つていいのかもしれない。

「ポトムズ」に限らず、80年代の名作といわれるロボットアニメは、SF的（正確にはSFではない）という仮面を被っているものの、少年たちの成長と、それを取り巻く社会を真正面から捉えているからこそ、スタンダードな魅力を感じていると言つてもいいだろう。

で、「クメン編」である。これはいわばキリコが社会の中で苦闘する話と見えても、ウダ編で仲間という存在を知ったキリコは、クメン編で他兵となる中で、社会という

ものに触れていく。彼が見た風景は、これまでと同じ戦場のようで、フィアナと会う前と後では違うはず。一方で「クメン編」の物語の世界観は、ある意味キリコとフィアナがいなくても成立する。物語の中心、すなわち世界観上の主人公はボル、ボリアである。元クメンの正規軍の兵士であり、クメンの社会を変えることに情熱を傾け、生ぬるい正規軍を抜く、義兵となった。

内乱の首謀者である第3王子のヒロム、カングエルマンはかつて彼が仕えた上官であり、ゲリコに身を投じたモニカはかつての幼馴染であった。自身の抱えるクメンの愛と、彼と戦を分かつた大事な人々の対立という構図こそが「クメン編」の主軸というべき物語なのだ。

つまり、キリコは物語上はあくまで異邦人なのだ。この、作品世界内と作品進行上の主人公が違ふという点が、「クメン編」の肝なのだ。起承転結の「承」だからこそ

リコにまつわる話は脇道であって、もう一つのクメン王国の話が重要な流れとして存在している。また、カン・ユエをはじめ、キアラやシャツコ、他兵たちも、準レギュラーといえるキリコの仲間であるパニラやグロト、コナとは違った意味で際立つ存在となっている。「クメン編」はキリコが関わる事柄や人々が、他のエピソードたちに比べ、より広いものとなっているのだ。

結果的には、これらは「ポトムズ」とアストラギウス銀河の世界観の核を広げる役目を負っていたといえる。4部構成だからこそ、起承転結が明確に描かれている「ポトムズ」において「承」としての「クメン編」は、舞台を変えたがゆえに、それ以上に作品世界の奥行きをさらに広げることになったのだ。

しかもそれは、当時の流行であるロボットアニメにおける「ミリタリズム」を正面から描き、ロボットというロケットの魅力を十二分に描いているものでもあった。ATというメカを「ミリタリズム」的に描いたのもまた、「クメン編」だけとも言つていいだろう。

こういつたことから、「ポトムズ」のアストラギウス銀河の世界観が好きな層に、「クメン編こそ最高」という人が多いのも頷けるのである。つまり「クメン編」こそが「あなた」は「ポトムズ」の中で何が好きですか?という命題に対するリトマス試験紙のようなものであるといつていいのだ。

さて、あなたの色は青ですか、赤ですか?





# MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

今年の3月から第2シーズンの配信が開始され、現在は第8話まで制作されている『機動戦士ガンダム サンダーボルト』。この秋には劇場版の上映も予定されている第2シーズンの本作について、サンライズの小形尚弘プロデューサーについて話をうかがった。

第7話&第8話  
の主演  
アッガイの  
ひみつ

## 火力型B

中衛を兼ねる火力型。武装は次力城射撃とマシンガン。さらには相手をからめとるロープ（拘束武器）射撃機体を組み合わせた次力ユニットが特徴。また背中には両手を拡張したランドセルを装着している。この機体にはセバスチャンが搭乗した。

## 火力型A

セラーの搭乗機。右腕は数式試供ユニットを装着した次力タイプ。マシンガンと対空ランチャーを備えているほか、ユニットには折りたたみ式の銃剣が内蔵されており、射撃戦も行える。背部に次力型長距離用のランドセルを背負っている。

## 常服型

アッガイ部隊のリーダーであるダリス少佐が乗っているのがこの常服型。古風にプレートアーマーが組み込まれており、背中には自由に切り替えて武装を扱う装置とレーザー近接ユニットが搭載する。

# はいかにして となったか

劇場版アニメとして  
構成された第2シーズン

——第2シーズンになって、漫画原作のテイストからある程度の距離を置くように見えます。

小形 第1シーズンは、太田垣雄男さんの漫画原作第1巻、第3巻の密度を再現するのでもいいじゃないか、といった部分がありました。ですが第2シーズンはTVシリーズに近い作り方になっています。第1シーズンはイオとタリルに焦点を絞ればそれで問題なく、作り方としてはある意味境界な部分がありました。格闘シクターをどう描くか、どのように毎回見せ場を作っていくかをポイントに、松尾衡監督の色彩がより出ているフィルムになっています。

——以前、太田垣さんに「第4巻以降は海外ドラマ的なつくりを意識している」とうかがったのですが、アニメーションに関してはそのまま海外ドラマ的なアプローチにするのか、アニメ的なアプローチにするのか、どう選択するか悩まれたように見えます。

小形「サンダーボルト」を13本で1シリーズとして、それを何シリーズか作るとなったらやはりより海外ドラマ風になったと思います。第4集以降の展開にはそういう作り方があっていいと思いますし。ただ、配信先行、続いてブルーレイ販売と劇場版上映というフォーマットが前提としてあったので、それに対してどう再構築していくか考えたときの逆算でこのようになっていきます。少し









## ポジションが決める戦闘描写

本作は一年戦争が舞台だが、作品のポジションはアナザーガンダムである。したがって宇宙世紀のガンダム作品として様々な約束事もある程度は守り続けることができる。オーバーテクノロジー一機一機ガンダムの発射シーンも、前編の一年戦争再制作版ではありえないが、本作ならOK。しかし、漫画ほどの描写ではなく、絶妙にも引き延ばされているのがわかる。



## アニメ+群像劇の表現方法

漫画原作と比べると、各キャラクター（特にサブキャラクター）には強調されている部分が見受けられる。情報部のベトロのコミカルさ、ビリーのニュータイプ能力はその例といえる。群像劇アニメとして各キャラクターを引き立てるための描き方がなされた部分だ。



## 内部構造を意識したメカの描写も健在

整備中など、近頃同時のメカ描写も増えた本作。整備シーンは記号的にレンチをみてたりミスターをのぞいたりしたが、本作では構造を確かめるような他作品では見られない作業シーンがある。わかりやすくリアルなことにこだわった描写といえる。

**小形** 菊地さんの観測範囲だと、宇宙にアメリカあたりが多いようです。外周世界のガンダム作品はどうしても世界観を知っている人と知らない人で差が出るころがありまして、一見さんがいきなり入るのは難しいところがある。そういうところは「サンダーボルト」は一応一年戦争が舞台ですが、一見さんがいきなり入って見られる話になっていますので、そういう意味では興味を引きたい。ニュージーンがしっかり音楽を付けているという部分も、海外の音楽ファンにとってフックになったと思います。あとは絶的な部分も受け入れやすいのかもしれないね。

——ジャズとポップスを両方しっかりやるというのは明確な対比が作れますね。

**小形** 今までのガンダム作品でそういったことを明確にやったことはなかった。その部分で「サンダーボルト」はチャレンジングな作品ではあります。メカの見せ方や

描写なども、あえて「機動戦士ガンダムUC」ではやらないようなことをします。ですので「サンダーボルト」はどちらかというと製作サイドとしてはチャレンジングな作品ですね。

**ドロスが水底に沈んでいる理由**

——メカ描写で普段やらないことをやったというのはどういうことでしょうか。

**小形** 世界観的に、「ガンダム」の兵器レベルがこれくらい、16年後の「UC」の世界ならこのくらいといったように、アザインを含めて昔からあったものを踏襲してやるのが宇宙世紀ガンダムを作る時の基本的な姿勢です。ですが「サンダーボルト」はちょっと突然変異的な生まれ方をしている部分があります。アトラスガンダムもそうだし、言ってしまうと宇宙世紀が好きなユーザーには違和感があるというか、根拠的に見えてしまうところが「サンダーボルト」

上にはあります。でもそれも飲み込みつつ、「サンダーボルト」といって世界観ではこうなんだ、とあえて描いています。

言ってしまうと「UC」だったからやらないようなメカやテクノロジーの描き方を「サンダーボルト」はやってるんです。ドロスが海底に沈んでいる表現は「UC」だったにやらないですって、そういうところが「サンダーボルト」の世界の面白さといえると思います。

——アザインが大活躍していましたね。

**小形** あれもそのひとつでどうでしょうか。あれは玄馬先生（一密着ア）話および第8話で松尾監督とともに絵コンテを担当して、あんなに描いてきたというか……（笑）。もともと玄馬さんは「サンダーボルト」のアツガイは今までの宇宙世紀作品のアツガイより小さいというところの意味合いにすごく興味を持っていました。が、そこからあんな終着点になりました。お任せというところだったので

しでしょうか？

**小形** そうですね。松尾監督も玄馬さんにそのパートの相談をしいて、玄馬さんの「UC」だったにやらないですって、と提案をうけて、あんなったというところはあります。

——「UC」でも玄馬さんのこだわりのアツガイに大いに受けた、ということもありましたね。

**小形** 玄馬さんのこだわり再び燃発しているところでしょうか。あれでも玄馬さんのには作戦の設定の部分で想定通りにしていないところがある。手直しするという予定のようです。

**「サンダーボルト」のガンダム作品としての役割**

——実際はわからないですが、漫画はユーザーがそれなりに手間をかけて選択して見つけて読むという見方がされますが、映像だとどこでこんな風に人の目に触れるかわからないという部分もあり、気にしないとい

いけないところが多そうですね。

**小形** そういふところはあります。基本的には気にしなから作っていますが、第1シーズンはこちらが想定したよりも意外と問題は出なかったです。第2シーズンはやはり宗教がらみのところは一番気にして、あまり実在のものに近くなりすぎないように気を使いました。

——ですが私達が考えていたのと違う所で問題が出たりはありました。意外と残酷なシーンは大丈夫で、ピアン外と残酷なシーンのような女性のセクシーさに関係するシーンが外国のコードにひびかっていたりしました。別に配信がきつかなるかどうかではなくて広告を打つ時にいうという程度ではあるんですけど、アニメのストーリーがどどんと漫画原作に迫りついてきました。アニメのその先が気になりましたが、漫画原作がまだまだ先が見えないですから、今回も一言旁たのことは結末の部分ですね。もう少し区



## “ラストセッション”仕様のプラモが発売!!

MG 1/100  
高機動機体ザクザク・ザクザク  
(GUNDAM THUNDERBOLT)  
ラストセッションVer. (SHMS, 100%) (既売)



MG 1/100  
フルアーマー ガンダム  
(GUNDAM THUNDERBOLT)  
ラストセッションVer. (既売 7/24発売) (既売)



●●プレミアムバンダイで  
発売(販売は予約受付終了)  
された、MGフルアーマー  
ガンダムとMGザクザク・ザク  
ザク。それぞれ作中のラスト  
バトルを再現できる特別  
仕様だ。ダメージを再現した  
損傷(バーニアやセンサーの  
ほか、足関節など)は、世  
界観に合ったサイズでレ  
イアウトできる。また、

切りがあった方が作りやすいかなと  
いうのは正直あります。  
第1シーズン終了から第2シー  
ズン制作までの間がかなり短かつ  
たですね。  
小形 そのあたりは制作上のいろい  
ろな都合があつて、あのタイミング  
で作ったんですが、これからも同じ  
ペースで行くかはわかりません。  
漫画原作に迫っていくってなった  
場合、オリジナルでいくのかな?  
と想像してしましますが、  
小形 もともと太田垣さんが『機動  
戦士ガンダム』に詳しく行った解釈  
から生まれたのが『サンダーボルト』

なので、その『サンダーボルト』を  
我々がまた新たに解釈してオリジナ  
ルの展開をするということはないで  
す。映像として落としこむときの足  
し引きはもちろんありますけれど。  
あくまで、太田垣さんの考えた世界  
観をどういう風に作っていくかとい  
うことです。  
制作時期的に『鉄血のオルフェ  
ンズ』や『THE ORIGIN』  
などと重なつていて、ガンダム作  
品が重なる結果になりました。これは  
どういった意味があると思いますか?  
小形 たしかに今はガンダム作品が  
たくさんあるタイミングですが作

っている側としては、それぞれ違つ  
ているガンダムとして差別してい  
ます。直近では『鉄血のオルフェ  
ンズ』に代表されるような新規の  
ガンダムも新しい。若いファンも取  
り込める。宇宙世紀の世界観から離  
れ、見え方的にも新しく見えるラ  
インがあります。そしてもうひとつ  
『THE ORIGIN』や『UC』  
など、宇宙世紀を大層にしている人  
に向けたラインが存在します。『UC』  
は富野由悠季さんがやっていたこと  
からは、ずれないように意識して作  
っていました。  
『サンダーボルト』はそこには入ら  
ない、チャレンジングなラインです。  
『オルフェンズ』が若者向けなら『サ  
ンダーボルト』はそこは少し違つ  
て、例えば海外の人だったり、善役はガ  
ンダムを見ないといけない『ピッ  
グコミソク スペリオール』は敵  
でいて気になっている人だったり、  
音楽が好きな人だったりに向けたも  
のですね。形態も『オルフェンズ』  
は従来のTVシリーズとしてのガン  
ダムを引き継いだし、『THE OR  
IGIN』は『UC』の方式を引き  
継いだんですが、『サンダーボルト』  
はこういう時代的なんです。配信メ  
インでやっていた。これも『オルフェ  
ンズ』や『UC』的作品ではなかな  
かできないチャレンジです。宇宙世  
紀モノのラインでも『オルフェンズ』  
のラインでもできないことをやつ  
ていく。作る側としては差別化して製  
作します。

いう意味合いが強い作品ですよ。  
小形 『THE ORIGIN』は、  
安彦さん解釈という点では『サン  
ダーボルト』に近い部分があるん  
ですが、安彦さんにもっとオリジナ  
ルのスタフです。『THE OR  
IGIN』はどちらかといえば『UC』  
や宇宙世紀というラインの中で捉え  
られているものです。『サンダーボ  
ルト』はやはり舞台が宇宙世紀とい  
え、宇宙世紀モノとしては少し異  
質に見えていたと思うんです。  
しかし、ガンダムのコンテンツが  
できた、いろいろなクリエイター  
が参加できるということにあると  
思います。だからこそ、これだけの  
規模のコンテンツになることができ  
ました。もちろんそこには『機動戦士ガ  
ンダム』にそれだけしつかりした模  
があるからだと思います。『ガンダ  
ム』はこうじゃないといけないとい  
うものも必ず作っているんですけど、  
そうじゃないチャレンジングなもの  
もできるという、多様性がガンダム  
というコンテンツの強さだと思いま

す。『サンダーボルト』はそういう  
た作品ですね。  
ガンダムが何かという定義はそれ  
ぞれみんなの中で、違つてい  
ていいんです。そういう人たちが  
どういうガンダムを見たいのか?  
というのは時代によって変わるし、  
それに対応したガンダムがでても  
いい。『UC』というのがガンダムだとい  
うものがあるのもいい。今はち  
ょうどそれがいっぱいにリリー  
された時期ですけど、そこは皆さん  
に選択していただければいいんじや  
ないかと思ひます。  
『サンダーボルト』なら、それ  
こそ松尾監督や仲良、※メカニ  
カ制作監督の仲良氏、玄馬さん  
がいることも含めて、元のガンダ  
ムの魅力がわかってる人たちが作  
っているがゆえに、そういつた人が  
どこで派生しているのかを探してみ  
るのも面白いと思います。  
小形 それこそ作品の見方、楽し  
み方はいろいろあると思うので、そこ  
はぜひユーザーひとりひとりに見  
つけていただけたらいいなと思ひま

劇場版  
機動戦士ガンダム  
サンダーボルト  
BANDIT FLOWER

11月18日  
劇場上映



風動シーンやドラマシー  
ンに新機軸を加えた劇場  
版が、11月18日より上映  
新宿ピカシーや横浜ブル  
ク12 MOVIX京都、札幌  
シネマシティなど全国  
約100館で上映される。1週間  
間は2週間前夜などの、こ  
の機会をお見逃しなく!





MOBILE SUIT GUNDAM

# Twilight AXIS

## Comments

装甲を重ねて形を作るのが個人的に好きなので、翼の部分などは翼のような意匠になっています。機体の名称は阿部さんが考えたものです。実は「トワイライトアクシズ」というタイトルも阿部さんの発案です（金）

●リ、シムスを、私は雷府する。  
ーンは舞る影やあどころのひび

## 『Twilight AXIS』 に込められた 映像づくりの熱と工夫

監修 M 阿部慎吾  
金 世俊 × 阿部慎吾  
インタビュー

機動戦士ガンダム Twilight AXIS

●制作情報

©1 一社制作。機動戦士ガンダム / アニメーション制作 全社制作

公式サイト

<http://www.gundam.com/>

©制作・サンライズ

構成・文・監・演出

限られた条件こそが  
本作に個性を与える

1話あたりの限は約3分、スマホによる配信がメインという、「ガンダム」シリーズとしては斬新な設定がなされた『機動戦士ガンダム Twilight AXIS』（トワイライトアクシズ）。その短さゆえ、作品としてどのようなものであるかを考えることは、かえって難解とするさえある。本誌特号ではプロデューサー・サイードから本作の意義や成り立ちについてお話をしたが、今回は監督である金世俊氏とメカニカル作画監督である阿部慎吾氏に話をうかがい、クリエイターサイドから本作について掘り下げていく。本作には様々な制作上の制限をも逆手にとって、自身の考えるアニメーション制作を貫いた若手制作陣の熱意が存在した。彼らが本作に込めた意図とこだわりとは、はたしてどのようなものか？



クレヴェナール



## Comments

モビルアーマーとガンダムがどう戦うのか、どんなギミックを使うかはプロットの段階では何も決まっておらなかった。そこで、ある程度の機体の形をもった戦闘シーンの組み立てを考えた時に、それを実現するようなギミックを盛り込んでいます。見た目通りデンドロビウムの流れを汲み取りといったことは意識しています（金）。

アハヴァ・アジール

## Comments

アルレットとジャアとラウラの関係を考えたとき、キーワードとなるのは「ニュータイプ」です。だからファンネルは登場しなかった。突っばい、顔が大きくて尻尾のあるスタイルはエイリアンのイメージです。私の中では顔が分離して顔出しになったりなど、色々な設定を考えてはあります（金）。



● 金 トはあ  
アルレット  
は機体であるのだから

その場でコンテを撮って  
上層部に提出する！

本作の1話を見て、あの呪でアニメを作る時に何を捨てて何を入れるのか、どういう作りにするかの計算とバランスを取ることはすごく難しかったのでは、と感じました。

金 おっしゃるとおりです。もともと、私はいきなり進捗を受けて「こういう企画があるんですが、参加しませんか？」という話から入ったんです。阿部（慎吾）さんもその話を受けた一人なのですが、数人それぞれが3分くらいのビジュアルドラマを作るという企画でした。

——サンライズ的には当初はPV的なものを作るつもりだったけれど、そのビジュアルドラマからもっとボリュームの厚いものにしていうことと変化していったという風にお聞きしています。

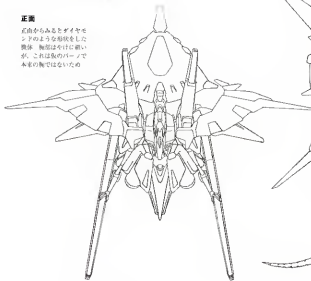
金 そのあたりは立派な企画に参加した時期によってスタッフでも認識にずれがあるかもしれませんね。最初、スマアブリで見るということで、眼についてもの長さにすることを議論しました。でも予算はすごくタイトで、企画の規模が大きくなったといってもそこまで急ぎではなかった。枚数削減やカット制限は結構厳しかったです。美術費1ドも発注できるのは10分くらいとか、制限は色々ありました。世界観も一から作る必要があるんですが、総喉がTVシリーズの1話分だから13の予算で作れるかというところ、そんなことはありません。必要な設定は1タ



## アハヴァ・アジール (機體)

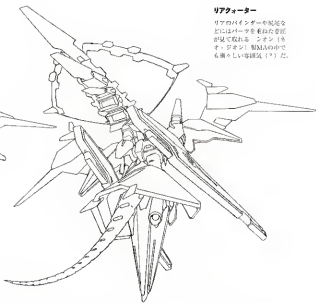
### 正画

広域からみるとザイヤモシドのような形状をした機体。機体はヤケに細いが、これは魚のバンプで本来の物ではないため



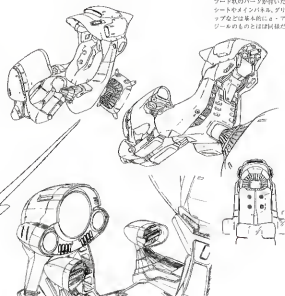
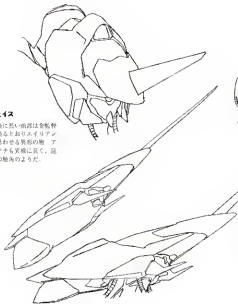
## リアクター

リアのハイランダーの尻尾などにはパーツを重ねた形状が見て取れる。ランサー・ジョシ・ジェムの中で最も美しい機体(？)だ。



### フェイス

前後に長い前部は金髪を流るおおきいフェイスを思わせる異形の顔。アンテナも異様に長く、昆虫の触角のようだ。



ル2クルールのアニメとそんなに変わらないわけですが、そういう発注はできなかった。ですから美術設定が必要なんところはなるべく自分でレイアウトを切って、発注しなくてもそのままのレイアウトで形になりました。その方が仕事の流れがスムーズにいくんじゃないかと判断しました。最初は90秒でいいこうという話でした。総集だと今の半分くらいです。90秒という映画のトレーラーくらいです。それで色々考えてみて、映画のトレーラーなら2本くらいは見るだろうけど、6本も見る気になるユーザはあまりいないんじゃないかと判断したんです。やはりストーリーやドラマを入れないと、ユーザも追いかけて全部見ようという気にはならないだろう、と。

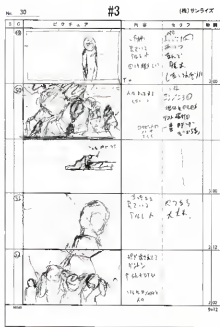
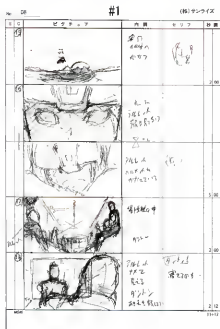
それで90秒という暇のある程度無し視して、といったらおかしですが、理想ならこうだろう、という絵コンテを描いていきました。そうしたら、30分を超えて40分近い総集になった、しまった。それを見て皆さんソツクリして「大丈夫？」とは訊かれましたね。本社で何度も会議が行われたんです。予算はなかったはずなんです。谷口(理)「プロデューサーは撮影や背景の方には「これはビジュアルドラマです」と説明するのに、私には「動かすよね？」といったことを言うんです。あ、意外とイケるのかと思ったら、実は別にそういうことではなかった(文)。

でも、営業してこの企画を盛り上げたいんだ、ということには感じてい



## 入稿の絵コンテ(の一部)

阿部氏の目標を気にしつつ全監督が描きあげたという絵コンテ。絵コンテはアニメづくりに無くてはならないものだが、本作では本文中にもあるとおり企画を通すための広い意味における“アニメづくりの材料”となっている点もポイントだ。



たので、絵コンテもかなり描き込んだんですよ。営業の時も、パパッと描いた物よりも描き込んだ物を見せた方が説得力はありますから。なので、拡大コピーを入れてレイアウトになるくらいに力を入れて描きました。そのコンテも、最初は500カットくらいあったんですけど、

阿部 もう少し、550カットくらいあったんじゃないですか？

金 そのくらいじゃない。戦闘もドラマももつとあったんですが、さすがにそれは厳しいという話になった。そこでどうするかの会議をしたんです。が、会社側にはドラマを削って帛を短くしたいと言われました。一様に会議に出ていた阿部さんいわく、僕はそう言われたものすごく怒っていたらしいです。自分ではそんなつもりなかったんですけど……。

阿部 いやあ、あれは相当怒ってましたよ。

金 阿部さんが私をなだめつつ、うまくまとめてくれたところはあるかもしれません。(笑)

阿部 会社側としては「トワイライトアクシズ」でどうビジネスを展開するかという時に、当座はビジュラスを削るかという時に、というのが強かったんです。そのため、ドラマはいからメカの戦闘シーンだけで描いたPVのようにしてほしいという話になった時が一時期あったんです。いい悪いというところではなく、会社側の意向と私たちがクリエーター側の意向がうまく噛み合えなかった時期があったということですね。本人は怒ってないと言ってますけど(笑)。横にいたらすごいビリビリしているオラを感ぜました。なので折衷案を出してみたら、もつと帛を削るのならこちらの希望も

通りやすくなる、という話になり私もその時点ですでにコンテを讀んでいた。で、じゃあコンテを削る作業を今からしようというところで、その会議が終わったすあとに2人金「コンテを削りなすめ」

阿部 で、本社側を納得させるための材料をこちらで作り上げて、それを投げた結果、今の形に落ち着いたという経緯があったんです。

金 結局、帛も3分前後にすると決めたんですが、かつ毎回3分にするということはしませんでした。第4話は4分くらいありますし、逆に第5話は少し短いです。

阿部 そのあたりは配信という形の強みでした。定形でなくっていいので、話によって長さを多少変えられる。最後の第5話は8分くらいあります。金 眼に対するこの連続は絶頂になりました。ひとつの映像作品を見たという満足を得るには5分でもまだ少し足りなくて、8分くらいは必要なんだということがわかりました。本作を全部つなげて見ると30分弱くらいになるんですが、これでTVシリーズを1話分見たような感じになりますよね。全部つないだものを見ても総集編のような見え方で、あまりPVっぽくは見えないし、フラッシュバックカットの意味や話のつながりもわかってもらえないんじゃないかと我々は思っています。アニメでも1回見て全部理解できる作品も必要だと思うんですが、繰り返して見ると新しい発見がある作品があつてもいいはずなんです。そういう意味ではPVという名目で作ってはいませんが、少し辛抱強く何回か見ていただけると違う見方ができるかと思っています。

## 設定面の線を少なく抑える本当の理由

お2人はメカニカルデザインとしてもクレジットされていますが、メカデザインはどのように決められたのですか？

阿部 これは金さんがメイムのテーマですね。

金 どういうメカを出すかというところは会議をして決めています。時系列と、アクシズに正しいメカがあるのは可能性として正しいのかといったことを考えた。両機が対峙した時のバランスも考えたりしました。

阿部 過去のメカ設定の洗い出した時、アレックスはあの後どうな







ちょっと気になるシーン④

## アクシズの街



機動戦士ガンダムZZのハマーンの台詞から、アクシズは暗く寂しい場所のようなイメージがあるが、本作ではダントンとアルベルトの記憶におけるアクシズの街並みが描かれる。ネオンきらびやかで賑わっている様子から、やけにアジャアッぱい街並が興味をそそる。

ちょっと気になるシーン⑤

## イメージカットと「ガンダム」



止めのイメージカットによる印象づけにも注力した本作。機動戦士ガンダムも「動いているシーンも多かったが」イメージ画は多用されており、ある意味ではガンダムの伝統ともいえる。

したのですが、キャラクターに関しては自分が作画監督ですけど、メカに関しては阿部さんのコテを見て納得するかどうかというのを一番気にしてやっていました。阿部さんは厳しいわけじゃないんですけど、(笑) 例えは一緒に飲んでいる時にコテやシーンについて語ったりするんですけど、そこをあたがタメと語ってたのが、「トワイライトアクシズ」でやってしまて「これダメって言うてたやつなんやー」って阿部さんにつくまこれら大問題だな、と思いつながら作業していました。

このシーンは本当にいるのか、格好いいから入れたんだけど、この戦い、なんでも描きたらアウトだな、と。そのあたりは阿部さんがいながら、なんとかもつてますけど、ポイントにブレインシャードだったんで、描き上げたコテを阿部さんに見せた時に、阿部さんが「早く描きた

いんですね」って言った時はもうスキップしながら家に帰りたいくらいでした。谷口プロデューサーも「あーとは阿部さんがなんて言うかだね」と言っていたりしましたし。

阿部さんだから自分、完全に面倒くさいやつじゃないですか(笑)。やはり阿部さんが本作の制作ではキーパーソンの役割だということとがわかるんですね。

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

阿部 いやいや、してないでしょ。金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

阿部 いやいや、してないでしょ。金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

阿部 いやいや、してないでしょ。金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

阿部 いやいや、してないでしょ。金 見えない殴り合いですね(笑)。そういうのはやっぱりあるんですよ。世間ではふたなりとメカアニメーターという見方をされることもあったりして、お互い緊張するんですよ。で

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言

金 お互いに遠慮しないというか、ここはこうなんだと思ったことは言







苦笑。

## プロのアニメ演出家、佐々木勝利監督

佐々木勝利（ささきかつとし）監督（以下「ささき」）は、東映動画（現・東映アニメーション）出身の演出家。東映を退社後、『真闘将ダイモス』からサンライズ作品の演出に参加するようになり、『未来ロボ ダルタニアス』で長井忠史監督の後を引きつぎ後手の監督、次作の『トライダー』、さらに『ダイオージヤ』の監督を務めた。

自分が知る勝利さんは、細かくとにはこだわらず「子供に見せる番組の倫理を逸脱してないか」「誰かが理解できる話であるか」をまずソク、その上でシリーズ全体の流れから外れてさえないなければ、あとはスタッフに任せ監督だった。口調もふくめてガテン系の豪放磊落な「現場のカオスさん」だ。

一方、カメラが好きで、スタジオ内で突然レンズを向けられることもあり、いつの間にか撮ったか、発注先にシリアル電話中の私の大きなモノクロ写真をいただいたことあるも、自らも絵コンテをお描きになるが、それは絵を描くのが苦手で、個人的なアルバイトとして絵コンテの清書（キヤラクターなどが解るような絵に描き直す）を、私も含め、演出家志望者や絵の描けるスタッフに頼むこともあった。制作のさなかで折をされ、しばらく入院された時は、スタジオから車で10分くらいの病院だったので、コンテ能のチーフ入院を病室に届けたのもあるが（入院し

てもノンビリさせられてくれやねえ」と笑っていた。

数あるサンライズ作品の中で最高視聴率を上げた『トライダー』は、玩具売り上げもそれまでの赤子を補うに充分だったという。「子供を中心に広く一般」という、当時のTVアニメーターゲート論が見れば、なにかとこだわり症（？）の演出家が多いサンライズの中で、勝利さんは「サンライズらしからぬ」プロのアニメ演出家だったと言っているだろう。理屈抜きで誰かが楽しめる番組作り」という、いつの時代も迷い手が忘れてはならない基本姿勢を勝利さんは教えてくれた。あとと思えば、トライダーの「乗用台セット」という子供が誇られるガキ玩具も、まだ幼稚園くらいだった甥っ子のタリスマンブレスレットに隣り大喜びされたのは、その証拠だったのだらう。「おい、かじやま！ 担当演出がいないよ、俺はこれでいいよん」そんなちやうどお茶目な声も、今も耳に響く。2009年、逝かれた65歳の若さで早世されたのは残念の極みだが、設定期として初めて組んだ監督が勝利さんだったことは、私にとって大変な幸運だったといえるだろう。

## 星山博之伝説？ ほんの二部だけと……

星山博之さんと言えど「機動戦士ガンダム」のシリーズ構成として著名な脚本家だが、「トライダー」や「ダイオージヤ」もまた星山作品と言ってもいい。

旧典プロの文芸担当などを経て脚本を手掛けるようになり、サンライズでは「無敵超人ザンボット3」で脚本家として名を連ねた星山さんは、奥プロからの縁で宮野監督の信頼も篤かったとされる。「無敵超人ダイオージヤ」で、ガンダムと立て続けに宮野作品を、その後の「トライダー」もシリーズ構成、「ダイオージヤ」もシリーズ構成を担当されていた主人公ト王子をほじめとするキヤラクターたちの、シリーズ全体に流れる暖かな人間性は、間違いない星山博之という、人柄。が響き出す世界の仕人だった。

それにしても、自分の知る脚本家話を訊く中で、星山さんはいくつか逸話を見出し、お酒も大好き、競馬に野モリーカーでお洒落も好き、競馬に野



球に釣りを愛する方であり、人一倍の人のよさと繊細さも併せ持つ、人たえすべし人物だった。仕事場は自宅ではなく行きつけの喫茶店。携帯電話のつかう時代が用があればその喫茶店に電話をする。ことになるが、店の方も心なりの「星山先生は先ほど出かけられましたが」と秘書のように応対してくれ、娘さんからは、父業は喫茶店に勤めていた、という笑い話がある。その喫茶店が閉店することになった時は、自分がいなくても使っていたテーブルと椅子、灰皿をもらい受け、自宅の自室の片隅にすてらえて「いやあ、くれるってうからさあ。これがあると落ち着くんだよ」と仰っていた。作業中、無意識に書いていたセリフをつぶやく癖もあり、別の席で上りを持っていたも、今の辺りを書いておられるのか判った。シナリオライターとしての野球チームが毎年温泉旅館で行う「納会」では、宴会後のマジシャンに参加される。が、星山さんは恒例のように、遊び始めですぐ席を始めてしまう。仕方なく近くにいる誰かが二人羽織よろしく背後から代役で旗を打って「お、すると、夜も更け他のメンバーがばらばら寝ようかと言い始める頃にバツチリ目覚め」なかに、オレ、こんなに疲れた」と言っていた。元氣に膝のゲームを始めるので、周りは眠い目こ

すりつて口ヨロ口との後もお付き合ひ。ある時には、自宅に送ってもらう車中で運転手に「ここに誰かがつて」「星山さん、ここ他人の家の門ですけど？」「ええ、そう？」食卓代わりの酒を飲もうとするころあつたからか、とてもスレンドーなので「ちゃんとお飯食べなさい。私、ミイラが苦なんので、これ以上寝させやったら会えなくなっちゃう」と説教（？）したことも。そんな冗談を言えるほど気さくな人柄で、何に付いても一生懸命な行動が、通つて周りに笑いを生む。星山さんは「ダイオージヤ」に登場したギヤゲムカーでもある、ジイやキヤラの「バルジャン」を彷彿とさせる方でもあった。知らない人は作品を見てね。

とにかく、改めて星山さんの仕事履歴を見ると、およそ30年の脚本家活動の間に手掛けた作品数と本数に驚かされる。こうした日々の重なりの中でも僕自分の体をいとなめたツケもあったのだらう。2007年、佐々木監督よりも若い62歳で早世してしまった。残念としか言いようがない。

たまたま私の借りたアパートが自宅に近かつたので、ご挨拶に上る家、おしい下り手があるからと家の奥から持ってきたお花が、風邪で高熱が出た隣に近く入院がなにか電話で尋ねると、奥様がおわい車までいらして病室まで送つていただいたこともあった。本当に星山さんのお付き合いには悪い出が多く、この場だけではとても語り切れそうもない。



# 歴史としての 『THE ORIGIN』と ルウム戦役

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』総監督

## 安彦良和インタビュー

アニメーションディレクターとして『機動戦士ガンダム』のビジュアル面での責任者を務め、漫画家として『紅色のトロツキー』や『王道の狼』といった歴史上の出来事・人物をモチーフにした作品を数多く描いてきた安彦良和氏。その安彦氏が描いた『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』は、彼自身の歴史観とファーストガンダムへの解釈が存分に表現されている作品と言っていたらう。

この9月に公開となった劇場用アニメ『機動戦士ガンダム THE ORIGIN V 激突 ルウム会戦』では、設定上、一年戦争における大きな出来事であるルウム戦役に至るまでが描かれている。もちろん『機動戦士ガンダム』本編では描かれなかったエピソードではあるが、これを総監督を務める安彦良和氏はいかに描いたのか、さらには本作を作る上で氏のバックボーンとなっているものは何なのか。そのことは『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』を理解する上で、大いに役立つはずだ。本誌は今回、安彦総監督にじっくりお話をうかがう機会を得た。

# 機動戦士ガンダム THE ORIGIN

## ジ・オリジン

機動戦士ガンダム  
THE ORIGIN V  
激突 ルウム会戦

2017年9月2日より新ボロボロで、  
機動戦士ガンダム THE ORIGIN V  
激突 ルウム会戦は、あんなにハイスピードで、  
T・ジョイ 東京はから初公開にて展  
示（限定）（10月限定）

●公式サイト  
<http://www.gundam-the-origin.jp/>  
©安彦・サンライズ

編集・文/★雲井

「ガンダム」以前の世界の  
歴史は描かれていなかった

安彦 私が一丁E（E）（E）（E）  
の機動を描こうと思った時、最初に  
夢見ていたのはダイジェストなんで  
すよね。全編においていたのは、富  
野豊平（現・山崎聖子）が作った劇場  
版です。あのダイジェストの形がコ  
ンパクトでいいから、それに  
添ってコミカライズすればいいら  
うと思っただけです。でもやってみ  
たらそうじゃないことがわかった。あ  
れはあくまで富野流の歴史なんです  
が、彼が描ったところ、切ったところ、  
再解釈したところ、色々見えてく  
る。これをなぞるのではダメだとわ  
かってきて、ちよつと飛躍しますけ  
ど、さらには過去も描かないとダメ  
だということもわかってきたんです  
。なぜ過去も描こうと思ったので  
すか？

安彦 『機動戦士ガンダム』は一年戦  
争というひとつの時代のさらに一部  
を切り取ったものです。でも、全体  
像としての歴史はもっと多様性があ  
るって、根深いものです。それを描か  
ないといけないと気づいたんです。  
サンライズにある世界の過去を描い  
たオプティマルのものはあるけれど  
たんです。そうしたら年表らしきも  
のを見せてくれたんですけど、それは  
歴史ではなくて単なる事象の羅列で  
した。これ以外にはない、このこと  
だったので、「これはしめた、じゃ  
あ過去を描こう」と、前史を描いて  
シャアというキャラクターに理解が  
届くようにして、それさらに本編  
に戻ってくるという形になったわけ



『機動戦士ガンダム  
THE ORIGIN VI  
誕生 赤い彗星』

2018年  
公開予定!



です。だから「ガンダム」というのは歴史なんだ」と気づいたのは連載をはじめてからですね。  
—ガンダム世界の歴史が作られていたということをご存知でしたか？  
安彦 そういう一連のものが作られていたということはなんとなくは知っていました。でも私はもともと整合性をとるということはまったく考えなかった。それがオフィシャルなものとして歴史と歴史が作られていて、つけない隙がなかったら諦めたかもしれない。でもさっさと言ったとおり隙だらけだった。結局も完全な整合性を取って作られていたものではないから、基本的に無視する

こだわりたいのは私にとって「機動戦士ガンダム」だけでいいから。いざ漫画を描いて「機動戦士ガンダム」というのが非常にうまくできたものだというのに改めて気がつきましたね。これほど精緻にできていたのかと驚いた。よく言うんですが、いかにか当時の富野喜幸がベストコンディションにあったかということでしょう。

## シャアとダイクンとアストライアと

—安彦さんの漫画は歴史上の人物を、そのパブリック・イメージから少し外して、独自の解釈をされて、そこが作家ならではの重要なポイントだと思います。「THE ORIGIN」だとまず

い。誰かが謀殺したとか、そういうことは海も平らもない。そこがアストライアと。

—そこが面白いです。

普通はザビ家が謀殺して乗っ取ったといわれています。

安彦 ザビ家は悪だといえ、そうい

う裏設定のようなものは見えていたけれど、それ

じゃあ話にならない、何らガンダ

ムはよくない。謀

殺じやない一番の証明は、シャアが

そういう行動を取っていないこと

です。彼が言われるような「亡国の王

子」なら、復讐を遂げたから自分が

の王国を継ぐべきです。でも彼の行

動はまったくそうじゃなくて、ただ

滅亡的なんです。キシリアを最後に討

て滅滅する。滅滅の可能性を考

えて、形の上では生きていますけど、

「宇宙戦艦ヤマト」でキラアを殺して

しまったから、ただだけ苦労したか

を見ているから。

—首魁ギレンだけ、キシリアが

ギレンを殺したことで、キシリア

が首魁になることをシャアは読み

切っていたんでしょ。シャアはそ

ういうキラアで、それがシャアの

「さす」です。

—アニメでは、シャアはなんで

過去編を描くことにしたんです。

## 『THE ORIGIN』シリーズから ザクC型と局地型ガンダムが発表決定!

バンダイから、『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』に登場するMSガンダムのHGシリーズで展開中である。ザクC型はコクピット型のC-5型を再現できるほか、多数の兵装が仕込んで発売中だ。同地帯ガンダム(北米版仕様)はガンダムエースで連載中の漫画『機動戦士ガンダム THE ORIGIN MSD クラウス・ドナンの巻』に登場したあの機体。こちらは10月に発売予定である。



HG 1/144  
ザクBC/C-5型  
●価格1,000円(税込)  
●発売中

できるけれど、どんなジャンルも超一流にはちょっと足りないというところがあります。『THE ORIGIN』のシャアは、歴史こそ真っ黒と特権を造っている。歴史に見えても、歴史を動かす人は常識を造っているところがあります。安彦 ナポレオンもヒトラーでも、あるところから亡者になるわけですね。常人には考えられないような野望をいかに。これは破壊的野心というやいかに。これこそで、実際に破壊する。でも、世界帝国を作る、世界征服をするといったものに、その野望はどういうものが見えるわけですか。でもシャアにはその野望が見えない。私はそこすべてのヒントがあると思つた。そこでシャアの過去編を描くことにしたんです。

—それは、ここに至るまでのシャアに何があつたかを描かないといけない、ということですか？

安彦 そうです。皆川ゆか子という『機動戦士ガンダム公式百科事典』を作った人がいるんですけど、この本に非常に助けられたし、本人にも後日お会いしています。非常に頭のいい人なんです。『シャア』のよう

に生きよ、というように本を出版したんです。あれだけ頭のいい人間がシャアのように生きなさいっていうような本を書く。ここに「ガンダム」の危険性があるんだ。「シャア」は頭がおかしいんだと、はつきり断定しないといけないと思つたんです。

では、シャアを狂わせてあんな風



えるわけです。彼がなにも見えなくなっているあの状態にどうしてなつてしまつたのか。それは、憎しみがないでしょう。復讐としかいへない。外に彼は、一切の価値が認められなくなっている。すべての社会的な行動、あるいは能力の発揮はそのためではない。

——その復讐といつても、別にサビ家の人間を殺すとか、そういうことではないんですか。

安藤 彼の行動は幼児期の創り込みによる復讐です。大人の復讐心ではない。だから支離滅裂で、なんら建設的じゃないんです。

——本編につながることをききんと補完するために、この話につながるなら「シヤアは頭のおかしい人」といふべきか、ということとをみせる必要があった、と。

安藤 タイタンが完璧な聖人君子であつて、極めて有能な政治家であつたという、正解で言えば絶対的な正解がダイクンにあつたという神話は必要のない、あつてはいけないのです。ダイクンもすべて生きて生きたわけじゃない。彼がストレスで死んだというの、万端ではない証ですが、だからそこでモデルにしたのはイエス・キリストなんです。彼は三位一体で神ですが、僕らは人だと思つてみるから、極めてよく目の見える人だつた。彼は社会運動の責任を背負い込みつた。当時の過激派の期待を含めてね。反ローマの象徴たるべきということを受け入れた。彼もまた預言者として振る舞つた。それは大変な責任とプレッシャーがある。弟子はなんだかんだと自分を

抱いて煽つておきながら、皆愚かだね。そのプレッシャーに押しつぶされる孤独なイエスというのはダイクンでもないか。ローマが地球連邦ですよ。

——では、サビ家の人間は弟子たちでしょうか。

安藤 頭腦の弟子はデズン・ソド・ザビであり、ジンバ、ラルも弟子ですよ。ジンバ、ラルなどは男子で男です。ただ、父・ダイクンの恨みはとて高鳴るまで、子・僕にはとてわからぬ。社会のことわからぬ。父の背負つた重圧もわからぬ。もちろん直接の要因もわからぬ。だからシヤアが死に至らしめられたというところは、ダイクンの憎しみの根源にはならない。与えられたひなの事実ではないか。それなのに父の仇だといつたら、それは逆恨みにしかたらない。

——では何の恨みか、といつたら、母親たるアストライアを憎むのに殺された恨みです。シヤアはその縁を自分の目で見ている。学齢期の子供だから、そこにだけでなくとも憎まざるから、思ひも理屈もなく要らない、生理的な憎しみです。

——その憎しみが本編に入ると、シヤアの中で何をやってるかわからなくなつてくるんでしょね。安藤 母親の復讐というのが強烈であればあるけど他の要素はシヤアトアウトしていくんでしょね。人間の心理として、憎しみがすべてに勝る。彼は社会的に近いスキルを持てているから、社会的な能力はほとんど身に付いていく。頭もいいしね。でも彼の一番悪いところにある心理

が変わることはない。変わることを彼自身が拒むんです。幼児期の憎しみとはそのくらい根深いものですか。物心ついてからの憎しみだつたらあ、オレが誤解していたのか」とか本当はそうじゃないか。たんだ」といったように解けることもあるかもしれない。

——そんな危険な人物を主人公に据えることや、シヤアをそのように描くことは、かなり危険な賭けにもみえます。

安藤 残念ながらシヤアはもう主人公です。結果もすべて彼を事実上の主人公のようにして作られてる。でも、それが肯定的かということ、必然的に非常に危険な話の展開になるわけ。彼はネガティブヒーローですか。それを肯定的なものとして描けば、それは非常に危険なメッセーじにしかたらないんです。

## シヤアとアムロという異なる2人の主人公

——安藤さんの漫画はあえて色の付いてない少年が主役になることが多い、その少年がいろいろなる人に翻弄されて変わっていくという顔が王道ですけど、シヤアを主人公にしたというのは、かなり特殊で難しい印象があります。

安藤 本編の主人公のアムロは非常に私の好きで、感情移入できなかつた。私にいてかわいいと思つた。でもシヤアは、本編を作つていた時、理解の外にあったんです。今回のアムロはまだ何者でもない、本当に少年ですね。

「シヤアは頭がおかしい人なんだ」と、はつきり断定しないと、いけないと思つたんですね。

安藤 そういう対比のさせかたも面白いんです。基本中の基本ではあります。

——構造的には「ガンダム」の主人公はアムロだけれど、物語的にはシヤアが主人公という面はありますよね。

安藤 その2人が最後にはまた勝つての形で対決するんだけど、本来勝つてははずのないアムロが勝つ。何で勝つたのだろうかと思つて、一つの伏線として、「H.E.O.R.I.G.I.N」の第2話のエピソードを考え

たんです。ひとつのトラウマとして、実際に剣を持つて戦つた時に自分は何をしたか。アムロと切り合いをした時にそれを思い出して切り先が鈍ったんだらう、と。そういうこと。まあそんな風に解釈すればできる。これも富野高幸の布石ですよ。彼自身も無意識だったんだと思ふんですけど、これはすごいこと。

——途中でニュータイプというマッセージが出てきて、あの時は宇宙世代には画期的な新世代の人類が現れるんじゃないかと、いろんなことが言われていた。でも非常に素晴らしい設定だなと思つたのは、アムロも、ニュータイプの極みといわれちゃうアムロ、地球の子なんだよ、宇宙世代なんかじゃない。スペースノイドはニュータイプにならざるなんて、

そんなメッセーじがどこから出てくるのか。それは後から我々がいくつたじやなくて、富野高幸がそう描いていることです。

## 総人口の半分が死ぬかも、しれないという時代

——「総人口の半分が死ぬ戦争」というのはあのナレーションもあつて、皆すくく簡単に口にしているんですけど、そういうメソッドなところではないか、そこにも挑戦されているんですね。

安藤 「あれは半分じゃなくて1/10だから」とは言えなくて、だから、どうして総人口の半分が死んだのか、そりゃあ、あれだけのものが落ちてくればいろんなことが起きる、というところなんです。一時は総人口の半分が作面で行つていて、でもそんなことがあるわけがない。ましてやコロニーが全部地上に落ちたわけでもない。小惑星が落ちてきた説があるのは全然しなないという説があります。

——これは以前に言つたんですが、冷戦時代には「総人口の半分が死ぬ戦争」は普通だと思われていたこと。第三次世界大戦で核戦争になつて、人類は絶滅の境に立つて、そこから何年か経つてまた新しい時代に





なる、なんというのとはロイック、ファンタジーの定石だった。何十億も人が死ぬというのは恐ろしい話ですが、当時の我々は普通にあらこちでフィクションに使ってきたんです。その延長として、あのサレーションも普通に出てきたんです。

1970年代というのはまだ「2001年には人類は火星くらいまで行くんじゃないか」とも思っていた時代でしたからね。でも実際にはアポロ以来まだ月にも行ってない。それはつまり、先立つものは金と資源、これは誰も気がついていなかった。これも別なところで話しましたが、富野喜幸はそのあたりを非常にリアルに考えていた人間でした。火星にも月にも大した住処は得られないかもしれないが、コロニーならできるかもしれない。そう考えたんです。彼は最初からこれは、ちよつとどうかと思っただけで、でも発想は

やはりすごかった。ちよつと前までスペースオペラがはやっていた、ワープをしてどこまで行けて、帰ってきて来て取つていない、なんというかが認められていた時代でしたから。

そこに地球圏だけでSFをやろうとしたというのは画期的だった。事実がある実際の歴史を描くことと、事実ではないけれどある程度共通の認識がある宇宙世紀の歴史を描くというのは違いがあるものですが、安藤、どうなんだろうなあ。似ていて、という感じがいいかもしれない。「オレは要するに」といつたって、厳然として変えてはいけなかった部分があることを知っていますから。純人口の半分が死ぬ戦争というところも変えられないし、一年戦争という、誰が言い出したかわからない御りのワケがないだろうって、いつも思いながら

描いています。でも、そこは要えられない。年齢設定くらいは変えられるんですけど。そういうところは実際の歴史をベースにした作品を描くのと近いところはありますね。

ただ、最初から公言していたことは、「ガンダムの総世界ではこうなっています」ということは一切拘束されなさい、ということでした。ここがこうなっている、と「機動戦士Zガンダム」には繋がらなくなるのか、そういうことは一切切しない。先ほども言いましたが、私の金頭にあるものは「ガンダムの世界」だけですから。

でも、時にはいいこともあるんですよ。シャアの「ララァスンは私の母になってくれるかもしれない女性だ」という台詞があるのと、一「所望命」「ガンダム」の全台詞集で採ったんだけど、そんな台詞はどこにもない。

けど、今にして思うと……という台詞が他に何一つあるんじゃないかと思えますよ。

**作った世界のリアルさ**  
**作品のリアルさになる**

今回（第5話）はルウム戦役をテーマにしつつ戦線最前まで終わって、なぜかこのような区切り方にしたのでしょうか？

安藤 ルウム戦役というのは後日談も含めて非常に大きいので、これを前に入れると後ろがスカスカになる。後に入ると後ろで終わる話がない。やむを得ずあの位置に入れた、ということはあると思います。

戦争に至るまでの空気がたっぷり雲霧気だったりが描かれるというのは面白く構成だなと思いました。

安藤 第5話と第6話で前後編というふうな感じが、引きをどうするかというの、けっこう苦しいんだと思います。続くというのなかなか難しい。期待感を持たせて終わらせるというのはなかなか難度が高いです。

第1話のアバンタイトルルウムの戦いはまた違う描かれ方の方のようでした。

安藤 いろいろな面で違います。カトキハジメを演出に持ってきた時点で、これは変わるだろうと思っただけです。彼は第1話のアンパンでやってくれた板野一郎と同じくらい、設定で走り回って、それまで決まっていたものを壊していくんです。設定でこうなっているというものがあっても、それじゃダメだし書き

直す。「艦内設定がありえない」とかね。作り事だからなんでもありえないんじゃないか、ブリリアはこんなスペースじゃやないとか、ここはこうなっているはず、とかいうことを作り直してくれた。これは今後の財産にもなるだろうし、結果としてはすごくよかったと思います。

最後に、安藤さんがガンダム作品を作る上で、ここは守ろうという。ガンダムらしき、ほどこにあるの、でしょうか？

安藤 ガンダムらしいというのは、一つの世界のリアリティに当たっているかということです。SFとしてリアルとか、兵器の描き方がリアルとか、当時のリアルで描かれていたんだ、それに対する反論もあつた。ガンダムのリアリティとは何なのか、とじゃなく、世界をひとつ作つたこと、その世界のリアリティということなんだと思います。さき話したような、人の世の中の見えどか、というのはいまさらでなかつたはず。それが一番画期的なことだったと思います。

それは突然の話じゃなくて、「無敵艦人ザンボット3」あたりから富野喜幸が着々とやっつけていたことなんです。こんな荒唐無稽な話……と思えたのに、こんなリアルな世の中を描写を吹き飛ばしてしまうんだ、と驚きました。設定のリアルティというのを彼は時間をかけて追い求めたんだと思う。それが「機動戦士ガンダム」の金肉の中に出てきた。それが、ガンダムらしい、というのだと思います。







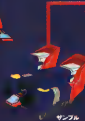
ザンボットエース



●ザンボット3の合体と専用になる合体専用メカ。神江宇宙太が駆ける。凄腕な火力と豊富な武装を持ち、戦術も可能だ。

●機体両腕から人間に発射する。ザンボット3のコアユニット。神江宇宙太と、千代田が搭載。主な武器はザンボットガン。

ザンボット



ザンブル



ザンボット3

●ザンボット3の左手と腕部になる合体専用メカで神江宇宙太が駆ける。人間の足や腕の動きをまねる。



ザンボース

## 主役は合体メカ!

かつてガイゾックに滅ばされたピアル星で作られた人型の合体変形メカ。3機のメカが合体することで完成し、イオンエンジンで駆動力に稼働する。必殺技のザンボット・ムーン・アタックをはじめ、ザンボットクラブ、ザンボットカッター、ザンボットバスターなど、多彩な武装を誇る。



バンタック



メカ・ブースト



キラザ・ブッチャー

## 未知の侵略者!? ガイゾック

突然地球に、メカ・ブーストというロボット怪獣を送り込み、攻撃を仕掛けてきたのがガイゾックだ。その目的は侵略なのか破壊なのか。敵の本拠地はバンダックという巨大要塞であり、メカ・ブーストもバンダック内で製造されていた。司令官のキラザ・ブッチャーは人を殺すことを楽しむが、実はガイゾック星人に雇われたが、途中で裏切った。

ストもバンダック内で製造されていた。司令官のキラザ・ブッチャーは人を殺すことを楽しむが、実はガイゾック星人に雇われたが、途中で裏切った。



神江宇宙太



神江宇宙太

## パイロットは3人組

ザンボット3のパイロットは神ファミリー各家の10代前半〜中頃の少年少女たち神勝平、神江宇宙太、神北憲子。3人が格闘している。なぜ10代の少年少女なのか、それは素早い反射神経の動きを口

ボットのコンピュータに送り込むのには10代前半の神経が必要だからだった。それゆえに勝平たちは、無敵宇宙でザンボット3の操縦方法を教えられると同時に、戦闘に対する恐怖も隠れていた。

「ザンボット3」は、文句なしに格好よかつたし、主人公をはじめとした家族や親類は「神ファミリー」と呼ぶのも格好よかった。そして神ファミリーが、みんなのために戦っているのに、周囲からは理解されず、底意にいらぬめられる展開は衝撃的だった。

「巨人ロボットの存在をリアルに描く」といって、「ラスト」を含めた敵の存在の印象深さが通例だろう。それだけガイゾックメカという重要な要素の詰まった作品といえるのもかまわない。

また、宮野由美(喜望)監督作品としては、「無敵鋼人ダイターン3」から「ガンダム」が通例だろう。それだけガイゾックメカという重要な要素の詰まった作品といえるのもかまわない。

「巨人ロボットの存在をリアルに描く」といって、「ラスト」を含めた敵の存在の印象深さが通例だろう。それだけガイゾックメカという重要な要素の詰まった作品といえるのもかまわない。

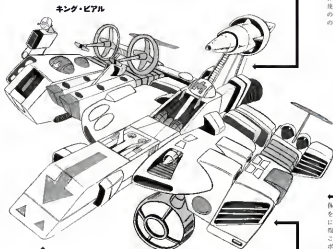
「巨人ロボットの存在をリアルに描く」といって、「ラスト」を含めた敵の存在の印象深さが通例だろう。それだけガイゾックメカという重要な要素の詰まった作品といえるのもかまわない。





### 基地も合体メカ！

神ファミリーは150年前にガイゾックに滅ぼされたビアル星人の末裔。ビアル星人は戦い方を知らずにガイゾックに滅ぼされたが、密かに脱出した一部の人は、半宙船キング・ビアルで地球へと流れ着いてきた。その後、キング・ビアルを分離し、ビアル1世（神家）は駿河湾の海底に、II世（神江家）は東京湾の海底に、III世（神北家）は諏訪湖の湖底に隠され、神ファミリーの神家、分家である神江家、神北家のみが知る秘密として末裔たちに託されていた。この3船は各々ザンバード、ザンブル、ザンベースを収納する基地でもある。そして、西びキング・ビアルとして対ガイゾックの最前線に立つことになる。



キング・ビアル



ビアル1世

駿河湾沖の海底に沈められていたビアル星の遺跡で、3に神家の残る宇宙船。合体時にはキング・ビアルの基地となり、司令ユニットの役割を担う。ザンバードの母船でもある。



ビアルII世

●諏訪湖の湖底に眠っていた宇宙船。5材で包囲を営む神北家のザンベースを収納し、キング・ビアル合体時は防衛管制機能を担当する。3体のインポートも装備。



ビアルIII世

●ビアルI世同様、東京湾の海底に隠されていた。神江家の面々が格闘するザンブルの母船で、キング・ビアル合体時は動力ユニットの役割を持つ。

「ザンボット3」の舞台は、おそらく作品の放送当時とあまり変わらない時代の日本である。そこに突如、宇宙から謎の敵、ガイゾックが攻撃を仕掛けてくる。どこから物語は始まる。作中「相模湾」「四日市」「下北」などの実在の地名が数多く登場する。それまでのロボット作品において、例えば東京や富士山などといった地名は登場するが、多くは舞台を設定するための記号でしかなかった。しかし、「ザンボット3」の場合、具体的な地名を挙げることで、日本中を破壊していくガイゾックを描き、人々が避難していく様子を描いている。現実の地域を登場させてリアリティを演出する手法は、今でも一般的なだが、当時はまだ珍しかった。また、よく知られる警察官がザンボエースとして道路交通法の対象にならないという描写もまた、リアリティの演出といえるだろう。

本作品のターゲットは、当時のロボットアニメ視聴層、すなわち小学校低学年の児童であり、そういった層に本作は明らかにハイスベックだった。しかし、小学生といえは背伸びがしたい年頃。勝手や、それを取り囲む大人たちをしっかりと描いたからこそ、子どもたちの心に響いたのだろう。一方で、そのリアリティ描写は当時出現しなかった「アニメファン」の支持も得つづけた。その野心的スタンスと、時代がうまく合致したことが、今でも多くのファンから支持される理由かもしれない。

### ロボットアニメにとつてのリアリティとは何ぞや？

「ザンボット3」の舞台は、おそらく作品の放送当時とあまり変わらない時代の日本である。そこに突如、宇宙から謎の敵、ガイゾックが攻撃を仕掛けてくる。どこから物語は始まる。作中「相模湾」「四日市」「下北」などの実在の地名が数多く登場する。それまでのロボット作品において、例えば東京や富士山などといった地名は登場するが、多くは舞台を設定するための記号でしかなかった。しかし、「ザンボット3」の場合、具体的な地名を挙げることで、日本中を破壊していくガイゾックを描き、人々が避難していく様子を描いている。現実の地域を登場させてリアリティを演出する手法は、今でも一般的なだが、当時はまだ珍しかった。また、よく知られる警察官がザンボエースとして道路交通法の対象にならないという描写もまた、リアリティの演出といえるだろう。



01

涙なくして見られない!? 迫害され続けるヒーロー

150年前に地球に降来したご先祖様の遺物、ザンボット3とキング・ビアルを使い、未知領域した宇宙からの侵略者、ガイゾックと戦い始めた神ファミリー。

しかし、世の中は「神ファミリーこそガイゾックを地球に引き寄せた張本人」と思ってしまう。人々は神ファミリーが数回の手を差し伸べても拒絶し、あまつさえ「人殺し」呼ばわりする。必死に戦えば戦うほど、世の中に嫌われていく神ファミリーたち。

しかし、戦いが進むにつれ、ガイゾックの辛苦が人々に知られるようになり、ようやく必死に戦う神ファミリーのことが理解されはじめた。ガイゾックに対抗するため共闘しようとした時に、人間爆弾という恐怖が人類を襲う。

最終回、神ファミリーの戦隊員で唯一生き残った勝平を待っていたのは、彼に感謝する人々であった。「ザンボット3」の戦いとは、「正義」の闘争とは無縁の、絶望的な中で「信念」の戦いなのだ。



02

トラウマ必至! その1 人間爆弾の恐怖!

人間爆弾とは、ガイゾックが人間をさいい、その体内に炸薬爆弾を仕掛けたもの。メカ・ブーストで街を破壊するより、より効率的に人間を破壊するために生み出された兵器だ。

恐ろしいのは、爆弾はいつ爆発するかかわらず、そして除去する術もないこと。また、仕掛けられた人間にその記憶はなく、背中にできた星型のアザが人間爆弾の目印である。物語後半の第16話「人間爆弾の恐怖」から、第19話「明日への旅」まで、人間爆弾を中心としたエピソードが描かれている。

ドゾードが描かれている。

そのドゾードは社連で、勝平のライバル、香月真吾の仲間。林や、勝平の自称戦術隊「ブスベア」の1人アキなど、近しい者たちも犠牲になっていく。また、爆発した時に重入重入された場所へ来る者、自分で爆発させることでガイゾックに一泡吹かせようと企む者など、人間爆弾になった人物それぞれの人生も描かれるなど、見る者を恐怖に陥れるのが「人間爆弾」のエピソードなのだ。



03

トラウマ必至! その2 敵の正体と目的!!

大きな犠牲を払いながら、ついに敵を追い詰めたザンボット3。手負いの宇宙太と志子はバンドノクに体送りにして戦死する。バンドノクの中に入った勝平のザンボースは本当の敵を発見する。

それはガイゾック星人に作られたコンピューター・ドール第8号だったのだ。それは「悪い考えを持った生き物に反応するように造られている」「宇宙の静かな平和を破壊する生き物を排除するために我は作られた」という。

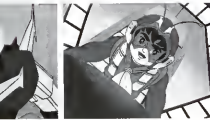
敵はガイゾック星人ではなく、コンピューターでしかなかった。それどころか、地球こそ宇宙の平和を乱す存在と置かれ、今までの戦いを否定される勝平。誰い犠牲を払い得た勝利は一体何だったのか?

最初から最後まで、「ザンボット3」の物語は、怒のヒーロー物では当たらぬにまかり通っている「正義」という単純な図式を崩壊しているようにみえる。その究極の形が最終回の「真の敵」という形で描かれたのだ。



ザンボット3各話リスト

第1話	「ザンボット・エース登場」	第13話	「生きておれぬいの」
第2話	「燃える死神の花」	第14話	「スカーフと永続性」
第3話	「ザンボット3出現」	第15話	「家に来たお母さん」
第4話	「嵐! キング・ビアル」	第16話	「人間爆弾の恐怖」
第5話	「嵐! キング・ビアル」	第17話	「嵐! キング・ビアル」
第6話	「嵐! キング・ビアル」	第18話	「嵐! キング・ビアル」
第7話	「嵐! キング・ビアル」	第19話	「明日への旅」
第8話	「嵐! キング・ビアル」	第20話	「決戦前夜」
第9話	「嵐! キング・ビアル」	第21話	「決戦! 神ファミリー」
第10話	「嵐! キング・ビアル」	第22話	「決戦! 神ファミリー」
第11話	「嵐! キング・ビアル」	第23話	「決戦! 神ファミリー」
第12話	「嵐! キング・ビアル」	第24話	「決戦! 神ファミリー」





『無敵超人ザンボット3』を今見るにあたり、名場面や名セリフは大切なファクターの一つである。ここではGM編集部が独断と偏見ながら、『ザンボット3』のグッとくる名場面、名セリフをチョイスした。「やっぱり人間爆弾コワイよね」と、永遠のトラウマを再認識しました!

## 名場面&名セリフ

スリー  
Best 3 +α

### 名場面 Best 1

第5話

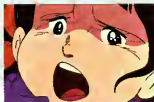
「海が怒りに染まる時」

ザンボット3の戦いが、周囲に被害を及ぼし、人々は……

勝平は破壊された街へ向かい、避難民に救援物資を届けるが、人々は街が破壊されたのは神ファミリーのせいだと転弾する。

そこにメカ・ブーストが現れ、戦闘になる。戦いの最中、とぼつちりを受けてさらに破壊される街。避難船の爆発で、勝平の友人、香月は妹を見失い、海に落ちたザンボット3により発生した津波で、香月と母は押し流される。一連の戦いのために、人々は大きな被害を受け、「死んでも神ファミリーの世話にはなりたくない」という鬱陶気

が醸成される。「ブスベア」のミチは言う。「あたしたちを助けるつもりなら、さっさと地球から出ていってよ!」と。戦うたびに人類を敵に回していく神ファミリーであった……



### 名場面 Best 2

第16話

「アキと勝平」

「ブスベア」のアキが人間爆弾だった! ただひたすら言葉を失う

メカ・ブーストに襲われた客船から投げ出された中には、勝平の友人「ブスベア」の1人。アキがいた。神ファミリーの長老、神江兵左衛門は、遺棄者たちの中に人間爆弾がいることを疑い、彼らを救助するなどと命じる。しかし勝平は、アキを自分の部屋に保護し、そのことで兵左衛門と口論になる。そしてアキは人間爆弾であった! 部屋でくつろぐアキが突然光に包まれ爆発。怒りに任せた勝平がメカ・ブーストを撃破。香月の手でバンドックから逃げてきたブス

ベアのもう1人、ミチを保護するところまでがこの回。といっても、前半の悲劇の前、ただひたすら言葉を失ってしまい、後にはよく覚えていないような話である。



### 名場面 Best 3

第23話

「燃える宇宙」

自分たちの戦いが否定された勝平を待ち受けていたものは!?

ついに勝利を得た勝平。しかしそれは神ファミリーの多大なる犠牲の上に成り立っており、あまりに凄惨なものだった。

そして勝平にとっては、敵の本体であるコンピュータードール第8号が最後の瞬間に放った言葉が衝撃的だった。「この悪意に満ちた地球に、お前たちの行動を、わかってくれる生き物が、一匹でも、いるというのか?」。バンドックから地球に落ちるザンボースの中で勝平がつぶやく。「俺たちは、つまらないことなんかしなかったよ

な。なあ、アキ……」。

そして地球に落ちた勝平を地球の人々は暖かく迎える。水に濡れるザンボースが涙を流しているように見えた。この回だけで5名のメインキャラが死ぬ、というハードな展開の末の、ラストシーンだった。





第6話「父が帰ってきた日」

他人に理解されなくてもいい。

今、日本中の人々がガイジックの本当の恐ろしさを知らんのだ。

(神原五郎)

覚悟を背負った男、源五郎が勝平の父であること

南洋島から帰った勝平の父・源五郎を、勝平のライバル香月たちは人質に取り、神ファミリーに地球から出て行けと迫る。そこにメカ・ブーストが現れる。源五郎は自ら香月を説得し、また源五郎の助言でザンボット3はメカ・ブーストを退ける。

戦いのおと、「オレには香月がただのわ

からず屋にしか見えないんだ」という勝平を、父は平手打ちにし、言ったセリフが上のもの。その後にザンボットに乗る香月を打ち明ける勝平。それに源五郎は「ちゃんとわかってる」と。覚悟を決めた男が父にいた。それが戦いという大きな荷物を背負った勝平の幸運といえるかもしれない。



第17話「望が輝く時」

誰か止めんか! 弾弾になったものを人様のいるところにもやでな。

(人間爆弾にされたおじさん)

理不尽の死に抗えぬ市井の人々の覚悟

人間爆弾にされた人から、弾弾を抜き取るすべはない。彼らは、他の人々に迷惑をかけるように、皆でいずこともなく去ろうとし、その中には香月の仲間の兵衛もいた。『最後くらいカッコよくさせてくれよ!』と言う兵衛だったが、こらえきれず「1人で死ぬなんて嫌だ!」と狂乱した時に、あ

るおじさんが言ったセリフが上のもの。おそらく彼にも親や子はいたろう。それゆえに理不尽に訪れる死の恐怖に耐えつつ、涙をを抑えようとするおじさんの姿には、覚悟が見て取れる。果たして彼らは、現在、背中に星型のアザがあった時、どのような行動を取れるのだろうか?



第23話「燃える宇宙」

私も男だ。やれるだけはやってみよう。

(神江太夫)

戦う覚悟を決めた男の一言

ついにガイジックに勝利した神ファミリー。しかし、悪子、宇宙太を失うなど、その代価は大かった。そして勝平が中いるままバンドックは地球へ落ちていき、このままでは燃え尽きる。残されたビリアル1世は身を担いバンドックを減速させようとする。その覚悟をしたのは当初、神ファミリー

一でもっとも及び腰だった神江家の太夫であり、上はその時のセリフ。おそらく、神ファミリーの男たちは子どもたちを死の最前線に立たせざるを得ないことに負い目を感じていたのだろう。自分たち(3名)の命を賭す委は、大人の責任をまっとうする覚悟の表れだろう。



オマケ

ブッチャー選言録

またまた、すごいブーストをつくる楽しみができたというものよ

(第6話)

それにしても人をすぐに助けるのは地球人の悪い癖じゃ

(第18話)

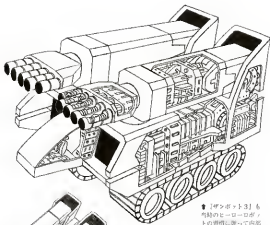
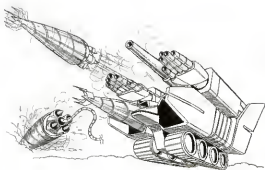
ムホホホ、覚悟ならとくに出来ておるわ。しかし、ひとつ聞きたい

(第22話)

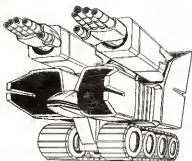
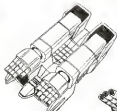
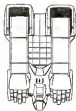
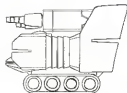
敵であるガイジックを倒るキラー・ザ・ブッチャー。敵が地球で、地球の文化に異端があるも、最終的に地球に勝つという。それはガイジックに似る異端者のサイボーグであり、彼もガイジックの命によるものであった。つまり、それまでの「地球」などが目的の敵とはまったく違う敵で、本作の「理不尽な死や覚悟」を描くには、このような、ある種のぶっ飛んだキャラクターにする必要があったのかもしれない。モデルはプロレスラーのアブドーラ・ザ・ブッチャーやキラー・カマタをのび、放送当時の子どもたちなら海をわかっていただろう。







●「ザンボット3」も当時のヒーローロボットの特徴に照って内部構造図が描かれている（ある意味、お約束）



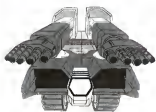
◆アストライダスの3位より下のチーム（バスター）はドロンに大砲（砲撃機）だけ、お笑いノバイなのに争も激しくイカすぜ、ブル！

## ブルの系譜

### ロボアニメと タンク&ブルの歴史

微妙な位置づけのブル  
だからこそ魅力がある

ここでは「ザンボット3」のメカの魅力を考えてみたい。といってもテーマはサンプル。合体ロボットの構成メカの中で、「タンク（ブル）系」は定番ながら、地味な存在と言えていいだろう。しかし「機動戦士ガンダム」ですらブルが登場するように、重要なメカであることに間違いない。だからこそここでは、改めてサンプルを中心に、ロボットアニメにおけるブルの位置づけを考えたい。



微妙な位置づけのブル  
だからこそ魅力がある

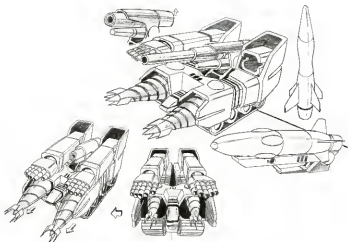
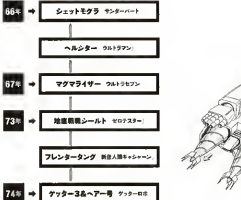
（エース）は戦闘機、ザンブルは戦車、ザンベースは偵察支援メカと、セオリーに沿ったラインナップだ。

で、ブルである。要するにタンク車（戦車）ということなので、語彙はおそらくブルドーザーの域。どちらにせよクロロラー（キヤタヒラ）ちなみに「超電磁ロボ コン・バトラーV」のバトルタンクの見た目はブルなのに、名前はタンク。これは語感も含めたネーミングだろう。このタンク型のメカは、実はある意味もともと機能的といえる。大まかには合体時に胴体に足や腕が多い。これはむしろ胴体に役目を与えようとブル型にするのが適切、手取り早い」ということなのだろう。現実の戦車は厚い装甲と大砲という構成だが、合体メカでそれを再現するのは無理があり、むしろ合体時には内部に隠れるメカが正面を向いたりしていて、リアルに考えられるものすごく危ない。

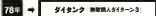
それに、せっかくクロロラーがあるのに、普段は空を飛ぶ……だから、「別にブルは空を飛ぶでもいいじゃん」と言われても反論の余地がない。それは、ここでは置いておく。「無敵超人ザンボット3」でも先の鉄則は守られ、ザンバード（ザンボ



ブルとタンクの系図 (60年~80年代)



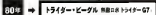
→ まさに魂を持って登場した親のあるザンブル。それまでのザリルやタンクを内包しているからだ。後ろ姿も怪し!



→ 決作「ダイターン3」は1台3役のメカとしてタンクを内包。ここでも一つの進化を生む。



→ 「ガンダム」ではブルが復活! 1台2役メカのパワーアップパーツという形で登場した一歩前進。



→ 「トライダービークル」ではダイターン3同様合体要素がより多い。しかも7段変形! 1台2役メカがタンク形態に変化する。

73年発売の「超重戦機V」



●ビークル目録の右ページに、ゼロスターを見せた状態で制動されているザンブル。発進時には司令官からシューターで降り、ひっくり返って発進! ビークルが意外と合理的なデザインなのだ! こういふのもブルの魅力の一つ

い。もちろんこれは作例上、1台だけ地上を低速で進むと、話が成立しなくなるためだけれど。じゃあ、ブルはダメな存在か? というところでは否を大にして「否」と言いたい。戦車なのに戦闘機と同じ速度で空を飛べるのは、スゴいことだ。ブルは万難の証でもある。やはり「ザンポット3」でも、最速メカはザンブルだね、ブル。それに、玩具のプレイバリュー的には「一方の2号」みたいなものは必要さ。積み木を崩すのに戦闘機型じゃしっくりこない! まあ、勝平も合体する前には、ザンブル(ザンバード)を役立たずみたいに醜態するが、結局その後、勝平は宇宙大を頼りにするのよ。ホラ、やっぱりブルは必要じゃないか。

ん。あつ、この場合は宇宙大か。それはさておき、ロボポットは合体する。その限りブルは登場し続けなければならぬのだから。そして、過去に登場したブル群に目をやると、やっぱり地味だが、見慣れてくると、なんと目覚ましい魅力に溢れているメカなのだ。合体後の機能とルックスの制約、かつ戦車っぽく見えるようにしなければならぬというか、そういった意味での機能美というか。

それに、「ガンダム」のペルファスト基地で、ゴックを倒すのはGブルじゃないとヤでしょ? 装甲の厚いゴックを射抜けるのはザンブル。ホラ、やっぱりブルは必要じゃないか。



**SUPER  
MINIPLA**

に無敵超人見参!

## スーパーミニプラから見える スーパーロボットの实像



●1は実大

スーパーミニプラ「ザンボット3」は  
人の夢を見てきている!!

ヤマサキ重吉(以下、ヤマサキ)

キーンディ事業部 TA(以下、T  
A)もともと、スーパーミニプラ

の中に「ザンボット3」がありまし

た。安藤良和さんの描く、アノ動きを再

現できるモノを作りたい、というの

で、ユザザに製品化希望のアンケ

ートを取った時「ザンボット3」

が結構いい位置にいた。それでザン

ボット3」をやるなら、来年(17  
年)が40周年だから、そのタイミン

グで」という話になり、じゃあ急げ  
という感じでスタートしました。  
ヤマサキ BD・BOXが発売さ  
れるというわけでもないのに、40周

年記念だけで作っちゃうのや  
アミミック構成(以下、棚沢) む  
しろコレで「ザンボット3」を盛り

上げよう、という感じだ。

ヤマサキ 製品のデキについては、

今さら語る必要もないけどさ、ザン

ブルのドリルがないじゃん。本誌

じゃザンブルをほじめ「ブル特集」

まで組むってのに、困るより

棚沢 でも、後から取り付けられる  
ように穴は開けてあります。なので  
市販のドリル部品を買って付けるな  
り、自作するなりはできます。これ

はサンライズさんの試作装飾時に、  
唯一言われた改善点ですな。  
部品ひとつひとつの色分けも細  
かいですね。

棚沢 スーパーミニプラといつても  
食玩という製品だから、パーツ点数  
は気にしなればいけないポイント  
です。でもスタート時に開発担当だ

った前任者の田中(宏明)さん(※  
スーパーミニプラの企画を立ち上げ  
た担当者)は「工場の方に何とかし

てもらおうから大丈夫」と(笑)。

ヤマサキ なんとスゴイ話だよな、  
棚沢 そうです(笑)。

そして進めていくうち、「ああ、  
ザンボット3は、もう、ぜんぶ色分

ける勢いなんだな」と、だから盛

### 開発面も公開!!

★下の開発面は  
試作前に送られた  
設計図の画像。製  
品化後もここを  
参考にします。右  
のよみは3DCGデータ  
のうち、色分けはイン  
ジューでも行われて  
いたザンボット3の  
データ。恐ろしく  
細かい。こうしたデ  
ータを基に試作品  
(ラビッドモデル)が  
作られるのだ



スーパーで売っている通常の  
食玩(ミニプラ)とは、別ベ  
クトルの高いクオリティで人気  
を博した。バンダイエンター  
テインメントが手掛けるスーパーミ  
ニプラから、この11月に「無敵超人  
ザンボット3」が登場! そこでGM  
取材班は、企画開発担当者である  
TA氏、そして原型開発に携わるア  
ーミミックの棚沢仁氏を直撃した!  
本誌スーパーバイザーであるヤマ  
サキ重吉をインタビューにイロイ  
ロ聞いてみたぞ。タイトルだけでも  
衝撃的、その開発話もいろいろと  
衝撃的!



中から、もう食玩だからとか、そういうことは考えませんでした。  
**ヤマザキ** ギンボースも格好いいザンボータムは解凍してガンペルトに付く、もう無敵っす！  
**解説**「ザンボータムは分解できないとダメだね」と、ガンダイキさんは話を進めました。ただ、設計上はこのサイズでも作れるけど、生産上はできるが不明で、でもまあやるかやめやつてみようという話でした。銃の組立時に差しこむ穴を開ける必要から、スライド金型を用いたのですが、金型設計の方もすごく優秀で、いい落としどころが見つかりました。  
**ヤマザキ** コレのあるなしは、ファブに託しても大丈夫なと思います。  
**解説** ユーザーに喜んでもらうために作るのが、製品としては間違いないやり方です。  
**TA** 今回のスーパーミニプラが想定する購買層も作品ファンの30代後半〜40代、50代の方に絞っています。  
 ――TAさんは、スーパーミニプラ「アンボット3」の企画途中から参加され、引き継いだわけですが、これまた昔のロボットアニメの担当になつて戸惑いませんか？  
**TA**「ザンボット3」のスーパーミニプラを担当する前、「仮面ライダー」など特撮系の製品を担当していました。それまでロボット系アイテムには、まったく興味がなかったのですが、もっと機械的で複雑なものだと思っていました。

アニメ以外に、安彦良和さんの描かれた画を色々見て勉強しましたが、人間の動きやものに描いてあって、やはり特撮ヒーローなどと通じるものを感じました。  
**TA** それほど違和感もなく？  
**TA** そうですね。業務上の引き継ぎはほとんどありませんでしたが、実は担当になった最初の仕事で、「ザンボット3」の製品化の企画を遂行するという仕事でした。もう設計作品の立体物が出ていて、上層部にそれを見せながらプレゼンしたようにも「そうなんだ」という感じで、すんなり通りました。  
**ヤマザキ** まさにジェネレーションギャップ。しかし、それでよく通った一環。しかも試作品が金型通す前にあるって、普通の商品と比べてもちょっとスゴイよね。  
 ――これまでのスーパーミニプラの成果があつてこそですね。  
**解説** 攻めた姿勢というのが成功している時にこそ取れるものですが、今やつておくしかないんです。  
**ヤマザキ** 受注状況はどうなの？  
**TA** 実は今までで一番動きが早く、驚いています。  
**ヤマザキ** 販売的にでも安心だねー  
**TA** そうですね。でもスケジューリングで1月に発売できるか危ういところがありました。先ほどのパーツ枚数の話ですが、前任担当の見立てよりも金型製造のカロリが少々上回っていたんです。設計を金型工場に納品したら、あまりにも「すげえ」「ちょっと間に合わないかもしれない」と言われました。すでに

11月発売という告知はしているので、間に合わせるため、9月に現地に入り、場で最後のツメをする予定です！  
**ヤマザキ** それで間に合うの？  
**TA** いえ、まだわからないという状況で……。  
**ヤマザキ** ええっ？ ジャーニーザンボットに最初にくるのは、ごく少数かもしれないってことじゃ？  
**TA** いや、なんとかします！  
 ――それはTAさんの頑張り、ぜひ期待しましょう！  
**TA** それ以前に一回だけ前任担当者に相談したことがあつて、そうしたら喫茶店に呼び出されて、遂にお前の意志はどこにある！と怒られてしまいました。  
**ヤマザキ** イヤイヤイヤ、これは前任のアナタが遺したものでしょ！とキレなさいだめだよ！ それはキレていいと思うよ（笑）。  
 なんか想像していたより、だいぶスゴいことになつてくけど、でもこの「ザンボット3」が出たら、スーパーミニプラは色んなことをやるんだ、という姿勢が見えるようになるな（コレが出るなら、アレもあるな）という期待や妄想が膨らむね。  
 次からはTAさんが企画を主導する立場ですが、この先やってみたいモノ、製品化してみたいものは？  
**TA** 個人的にはスチームパンクが好きなので、あるいは質感、テクスチャーを活かした製品を作つてみたいと思つています。まだどうなるかはわかりませんが、前任者に「意志を見せろ」と言われたからには、自分の思うところを出し切つて、シリーズを作つていきたいです。

**さあて、どう遊び抜くかな…!?**

●本製品はザンボット（合体型モザル）、ザンボースザンブル、ザンヘースの4種があり、すべての製品を集めるとザンボット3が完成する。完成時の全高は約18cm

**スーパーミニプラ ザンボット3**

- 価格 各950円（+税）全4種
- 11月発売予定
- 発売元 株式会社バンダイ

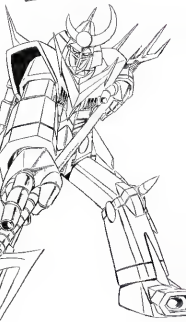
完成



## 高千穂 達 インタビュー

「SFやろうよ  
それがスタジオぬえ」

数々のアニメ番組のSF考証やメカデザインなど、SF関係者を専門に活躍する「スタジオぬえ」は創立当初のサンライズ作品を裏から支える重要な存在でもあった。「クラッシュジョウ」などの小説家として著名な高千穂達氏は、「スタジオぬえ」の初代社長でもあった。その高千穂氏に、参加された「無敵超人サンボット3」について、そして「ぬえ」とサンライズとの関わりについてお話を伺った！



### SF好きの大学生が 立ち上げたベンチャー企業

まずは「スタジオぬえ」が、どうやってサンライズに関わるようになったかをお伺いしたいのですが。高千穂「1972年くらいに、同人誌仲間だった宮武（直之、松崎（健一）が大学を、加藤（直之）が代田デザイナー学院を卒業するので就職をどうするかの話があって、僕はまだ大学1年か2年だったんです。ここまで絵を描けるようになってきたし、（なんと）か仕事にしてみないか」ということで、加藤が学校の知り合いの関係者からサンライズ、当時の創設社が「ゼロテスター」でメカデザインしていたのを募集していた、と聞きつけてきて、一方、松崎はSF作家の野田昌弘さんが「ひらけ！ポンキッキ」という番組のスタッフに入ってもいい、と言っているという情報を持ってきた。2つも仕事があればなんとかなるかな、仕事やめるならちゃんと会社作ろうと。それで「有限会社クリスタルアートスタ

ジオ」を作ったんです。で、言い出しつべの機材社長になってスタートしました。

高 僕はまだ大学生、20歳ですよ。

今やいうベンチャー企業ですね。高 しょうがないよ。僕も何も知らないけど、みんなは僕よりも知らない（笑）。それで役割分担をしようって。僕は上井原に住んでいたので、山田（幸二、サンライズ初代企画部長）さん、沼本（清海、サンライズ創立者の1人）さんに会いまして、そう

したと、メカのデザインはイギリスから買ってきて、アニメ用のプラッシュニアップを輸入するという形でやってくればいかならと。それで、まず絵を見たいと言われて色んなメカの絵を出したら「観が汚い」と。他のアニメーターの絵を見たら綺麗なんだよ。うわ、全然違うなと驚きましたね。でも始めてみたから、イギリスからはぜんぜん絵が来ない。そのま

ま「お前なら作れ、お前なら作れ」でやる羽目になって（笑）。

高 それで次が「勇者ライディーン」。そのころ僕はボンソキ班に行っちゃったんで、松崎がサンライズ担当でした。

「ボンキッキ」ではどんなことをされていたんですか？

高 シナリオや絵を描きましたね。絵は毎日毎日、いっぱい描きましたよ。歌に合わせてコンテも切った。簡単な紙芝居アニメでも「宇宙船地球号」とか。でも「およげ！たいやきくん」、あれはウチにやないです。SFっぽいのは一つもヒノシなかった。ヒット作は全部ウチにやない。参っちゃいます（笑）。

（笑）。

高 そうしている内に松崎が知り合いから「宇宙戦艦ヤマト」の話を持ってきた。その頃はまだ「ヤマト」ではなく「ミカサ」だったんです。

「ミカサ」だったんですが？

高 それも「本当にやるのか」と思ったら動かし出したんですが、西崎（義典、ヤマトのプロデューサー）さんが会議好きな人で、連日会議で

→当時でも一風変わったサンボット3の武器の数は、前編や中編（サンボット3）などに登場する敵のデザインが、高千穂氏のアイデアが基になっているというサンボット3のデザインは、宮武氏が監修でデザインを取りながら描いた大塚アキラがベースだといふ。





松崎が帰ってこれなくなってきた、これじゃサンライズの方がヤバイと、ライオン・第2期の長浜・忠夫「監督に変わる時が、僕がサンライズに行くようになったんです。それから僕はずっと長浜さん担当で、宮野（由悠）さんと仕事してないんです。「イデイン」の最終2話の設定に関しては、長浜さんから「全部ゆえに任せ」と言われたんで好き放題やりました。だから最後の2話分は変なことになる笑。デザインも画面も、みんな加藤が絵コンテ風な設定で作ったから、それがそのまま画面になってた。あれは長浜さんに感謝ですよ。「スタジオぬえ」になったのは「ヤマト」の途中くらいですか？高：そうですね。「ヤマト」の時に株式会社になってます。でスタッフも入れ替えて、もつとSFDの仕事がしたいと。でもSFDの仕事は全然なくて、結局は同じことをしてました。「ゼロロケット」のメカデザインを担当していたのは「ジョン・高（あれ道？）」って堅苦しく全然知らない（※）。

サンライズとは歴史的にどのようなお仕事を？

高：基本的にはメカニックデザインなんですけど、段々と術の方もやれ、というところになって、「超電磁ロボ コング パトロールV」の時は基地をやれというんだけど、それは美術だし、やっとなら算外なじやんの料金安い。でも、長浜さんの頼みで、宮武に「基地と出撃するシーンが欲しい」と説明したんだけど、理解してくれないで「ワンダバやれっていうんだよ」って言うたら「附た」って。（爆笑）高：これが、ワンダバって言葉が、出撃シーンクエンスという意味になった瞬間。だって、宮武という設定の書に。ワンダバ、って書いて出したんだもん。（再び爆笑）高：まさかこんなものが一般名称になるなんて思わなかった（笑）。「ボンキキ」での利益は？高：いや、全然儲かってない。そんなに、加藤も宮武も一所懸命絵を描いて早川（書房）のイラストコンテストに応募して入選して、カバ（絵）も取るようになってきて、段々と抜けていったんです。でも根がメカデザイン好きだし、「ヤマト」は本当に忙しかった。それでSFDとメカデザインという仕事になっていったんです。

### サンボット3もカンダムもほんとと聞わってなかった

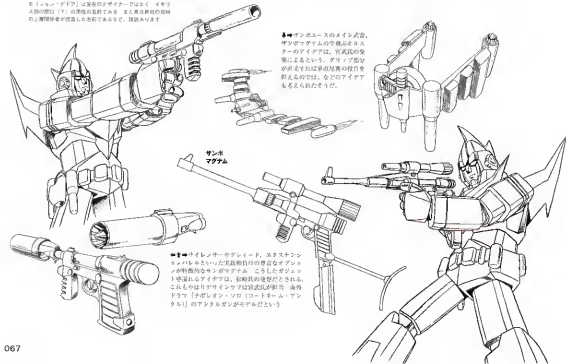
高：「サンボット3」のことは、ほとんど覚えてないとおっしゃいますか？高：夏の暑い時だったかな、山浦さんから「宮野さんの企画があるから来て」と言われて当時の企画室に行ったら、「これは（鈴木）良武さんと安藤（良和）さんと宮野さんがいっしょに話したんですけど、内容はよく覚えてないんです。だから企画書にはあんまり貢献してない、動き出した時に、宮武に基地メカのアイデアを出しやせよと、僕がアイデアを出したのには「キラザ・ブツチャー」の名前と紋をサンボットの武装にしたことくらい。（※）」って。やっぱりあれは高千穂さんだったんですか？高：有名な話です（笑）。僕のキーミングは長浜さんの作品は多いけど、宮野さんののはそれだけですね。では、設定とメカデザインはセツトという感じで、高：僕にとっては、設定をやるのはメカデザインを賈うための手段です。設定を作ればそれに對してのデザイン仕事を受けるしじゃないですか。なるほど。サンボットのデザインをされた平山良二さんの席が「ぬえ」さんにあつたこと聞きますが、高：いえ、ないです。「ぬえ」と平山さんは関係ないです。ウチがやったのはキング・ビアルの方で、そのあたりを知っているのは宮武ですね。僕は時々企画会議に出て離脱して帰ったので、キラザ・ブツチャーの名前と（※）。

※「ジョン・デア」は宮野のデザイナーではなく、イギリス人の密偵「Y」の愛称の通称である。また機体設計の面での人間関係が複雑な裏面があるなど、後述ありませう。

■サンボットのメイン武器、サブマシンガン。宮武の提案によるという。グラフィックが可愛く、手回し式の銃目をおえるので、などのアイデアも考えられたそう。

サンボットマクナム

■サクレンサーやグレナード、エクスタントンコンパレルといった近距離自衛の脅威なオプションが特徴的なサンボットマクナム。こうしたサブマシンガンは、初期の機体とされる、これよりややイデインは宮武氏が担当。高千穂（サクレンサー、グレナード、エクスタントン）のアンタルガンがモデルだといふ。





目の前に貼ってましたよ。

「ザンボット3」は77年ですが「クラッシュジョウ」の最初の出版も同じ頃ですね。「クラッシュジョウ」は「ザンボット3」のジャケットの流用だと書かれましたが、それは安彦さんがね。(笑)。僕がそうしてと言ったわけじゃない。挿絵を安彦さんが描かれたのはどういう経緯で?

高「ぬえ」のイラストはスペースオペラ向きじゃないんで出版社に「安彦さんにしたい」と言ったら、出版部はまだ安彦さんを全然知らないで。でも「高千穂さんいいじゃないですか」と言うので、安彦さんに頼まれたら嫌と言えないじゃないか。(笑)。僕の奥さんは山浦さんにならなくて。(笑)。僕の奥さんは山浦さんに頼まれて、ずっと安彦さんの原があった1スタジオで、事務のバイトに入ってたんです。でも実際は事務どころじゃなくて、リデイトのセル塗りとかセル整理とかね。

「ぬえ」の絵がスペースオペラ向きではないというのには?

高「ぬえ」の連中はさだ下という感じで、スタジオにある他人の作品で、少しでも科学的な部分に開きがあると文句を言うんだもん。スペースオペラはそういうモノじゃないから。それに、僕が個人的に安彦さんの絵が無茶苦茶好きなんです。でも安彦さんは、船の絵しか描けないというんで、「ゼロファストコピ」掛けて、スクリーンを貼ればOKだから」と。そしたらトーンを貼ったことがないっていうから

「ホラ、こうやってね」と、スクリーンに貼ったのを見せた。(笑)。

「クラッシュジョウ」は最初から売れたんですか?

高 売れましてね、凄く売れた。でも、即、次を運んで言われまして。(笑)。

「機動戦士ガンダム」についてはどうですか?

高 何もしてないけど、松崎がシナリオ作ってはいらね、僕はまったく関係ない。いつでも山浦さんが「なな面白くないよ」というので、「ガンダム」の企画が出るのさ前にロバート・A・ハインラインの「宇宙の戦士」を山浦さんに、松崎は、たしか富野さんに貸したことがあるくらい。

—— 華では、高千穂さんの一言が大きい影響したとも囁かれましたが、

高 全然ない。デザインにも一切関わってない。あの頃はいつも「ぬえ」の奥にもって小説書いて、すごく忙しかつた。だからその頃は随分って書いていて、(笑)「ガンダム」でひとつだけ印象に残っているのは、1話の試写を見に行ったら長谷川も来て、見終わった後「うん、わかつた」って言いながら帰って行ったんです。一体何が解ったんだろ。(笑)。

—— (笑)。

高 あと、山浦さんがアメリカ行く時、「何か土産欲しい」と聞くから「宇宙の戦士」の権借つてきて、って言った。「そんなもん買えるから」って言われたんだけど、本当に買った。(笑)。

—— それはスコイ話だー!

## 好き放題できる ロボットアニメは大好き

高 とにかく僕はずっと、長渕喜、みたいなものだったからね。一番高千穂さんだよね。(笑)。

高 バック・Vですね。マンガの「ステパン・V」を知ってたので、この作者のガンダム(長渕喜)の和出版に連絡して、「なに? ロボットアニメ? いいよ」って二つ返事で許可貰った。

—— そうだったんですか!

高 高千穂は納谷五郎さんを使おうと言ったのも僕。でも長渕さんと納谷さんがケンカしちゃって、そのキライはじきに殺されちゃった。あれはビックリしたな。(笑)。

—— (超電磁)の言葉も高千穂さんですか?

高 超電磁は僕じゃないけど、武器や技の名前はほとんど語彙だけで作ってます。長渕さんと近所のある名前を要求されていたからね。「グランドスフィア」とかね。

—— 「ロボット」は強烈でした。(笑)。

高 鈴木良武さんもシナリオで色々書いてました。あ、「バトルエニオン」は補償のミス。できてみたらチェンソーじゃないじゃん。九ノコビヤン。大失敗。(笑)。

—— 「ロボット3」についてはどうな感想を?

高 作画のバラつきが凄い。

—— そうですね。(笑)。

高 内容はロボットアニメとしても

よくできていると思いますよ。23本でちゃんと起承結もあり、きっちりやってて、あんなにいい加減な会議しかやってなかったのに。(笑)。

—— では「ぬえ」でロボットのデザインをしたアニメという……

高 ロボット本体のデザインはほとんどやってないですね。……「超時空要塞マクロス」までならでしよ。あとは「聖戦士ダンバイン」かな。とにかく僕は全然知らない。「高千穂に言う」と、みんな外でしゃべって決まりが「ぬえ」には何となく、何も教えてくれないんだ。(笑)。「マクロス」をやっているのも、誰かの発表見て知ったくらいだし、「ガンダム」も「センチネリ」をやっているもの知らなかった。「ダンバイン」は、たまたま上井草で高千穂さんに会って「今、宮武くん空いてる?」って聞かれて、何も知らないから「空いてますよ」って答えたんで頼まれたんだけど、宮武がガンカレンに怒ったものすごく文句を言われちゃった。だって宮武が僕の仕事をしているかどうかなんて知らないんだもん。

—— (爆笑)。

高 とにかく僕は、若い奴を育てて仕事させて、自分のうのうと遊ぶことが目的でしたから。だから宮武が面倒見ていた河森(正治)も使ったし、松崎が見ていた横野(一彦)も使った。だってみんなまだ早いって言うてばかりで「何言ってるんだ、河森はデビューした時のお前より上手いじゃないかって」。(笑)。それで「サウトラム」の仕事を取ってきで。まあ、結局のうのうとは



行かなかったけど。

—— 「ザンボット3」のことは覚えていない」と仰っていたワケを、どこかで解ってきました。(笑)。ところで、最近、サンライズなどの仕事はあまり見かけませんが。

高「ぬえ」は基本的に、SDやろうよ。というスタンスだったので、集約されますね。河森は初めからアニメやりましたから、そこは彼らに任せました。

—— ロボットアニメをSFの方に引き寄せたからこそ、「ぬえ」はパイオニアとして特化もさせてるんですよね。

高「ヤマト」の時、西崎(兼展)さんにワーブの説明をいまして、いけないうて言われて「いまして説明するのよ!」って。元がそういうメンバだからね。でも僕は、ロボットのアニメは大好きです。リアルにSFやったら怒られるけど、その分やたい放題やれるからね。その中で、どう理屈い活劇が富野さんだし、それに面白く作るのが長渕さんだったんです。







スは大澤原さん。企画に関しては、僕も色々意見を出しましたね。ザンがエイスのデザインや合体の案、銃の構え方も自分で鏡に映してポーズ案を出しました。

宮武さんはキング・ビアルを中心にデザインを担当されましたね。

宮武 まあキング・ビアルというだけではない、ザンポット3がそれぞれ分離した状態から、キング・ビアルを含めたワンドタバは「お前の役目だから」と、富野さんと山浦さんに言われましたね。大河原さんがまとめたラジメを、どうキング・ビアルにレイアウトするかということが、僕の仕事でした。

宮武さんご自身は、キング・ビアルに何が求められていると感じていましたか？

宮武 キング・ビアルのような主役ロボット以外に関しては、ある意味S.D.メカとしての存在感が欲しいという要求からオードラーが求めていると思います。それはリアルメカとは少し違う、S.D.メカが持つ遊びのようなのですね。富野さんの目的は、ぬえが担当する以上、物面でも動かすのが嬉しいものが上がってきても、引きの給だけで雰囲気が出るものが欲しかったんですよ。

高千穂さんは富野さんから「SFにはするな」と釘を刺されていたようですね。

宮武 SFにするな」という言葉に込められている意味合いは、「度を越すな、ややや設定を付けるな」ということではないか。スタジオぬえだったら「やってしまいかねない」という恐れはありますから。富野さん

んとしては人間ドラマはこついで作るから、トンデモなくやりくりし設定を作った、足を引っ張るんじゃないぞ、というニュアンスなんだと思います。

## 求められたのは「床に置けないメカ」!

実際に富野さんからは、どのようなオーダーがありましたか？

宮武 基本的に富野さんからは、任せるから勝手にやってくれ、という感じでした。なにか言うよりも、「放ったおいた方がコワイは面白いアイデアを出す」という考えがあったみたいです。一方で富野さんは「自身で絵も描かれますし、それこそ大戦時の架空の戦艦機をたくさん描いたスケッチも見ていましたから、中途半端なことはできません。なにせ富野さんは、手塚治虫さんの門下生典プロ出身で、なにかあれこれ出すっていうスタンスであることは理解していました。富野さんも僕も、手塚さんには模範されたクチャらしかったんですね。(笑)」

— というのは意味、自由になされていたんですね。

宮武 富野さんかと言われるのは、「お前がやるなら、床に置かれるようなものは描くなよ」といひつと「三だけでした。当時床に置けないメカ」というのがスタジオぬえの元りの1つだったみたいで、その印象を強くしたのはこの頃だと思えますね。当時の考えとして「床に置けない」ということは、玩具になることを捨てたというニュアンスに近いです。一方でデザインとしては玩具に耐えう

るグレードを維持することには変わりありません。

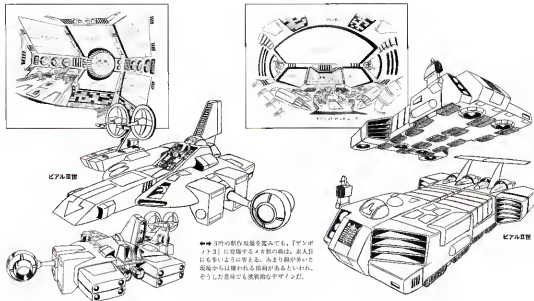
製品化は考慮されたのですか？

宮武 当時、製品になるのは主役ロボットだけで、母船まで製品化されたのは広がらないという認識が普通でした。ですが「製品にしたいなら手を抜く」というのは愚かです。どのメカが製品化されてもおかしくないグレードで仕上げるというのは、映像マンとしては当たり前のことで、「製品が出るからこれぐらいいいや」という気持ちで、「出ていよいよやっておこう」という気持ちでは、まったく取り組み方が変わってきますからね。

— メカ自体は基地であり、生活空間であり、移動手段であるという、様々な要素が関係してきますね。

宮武 そこは「ゼロテスター」の時の人工島基地のイメージがあったかもしれませんね。これは僕と村上克司さんのやりとりでデザインになったんですけど、「サンダーバード」の基地と同じようなイメージで村があつて、その点を踏まえて内部構造まで考えてデザインしました。その流れがあったので、富野さんは僕に任せてくれたのだと思います。僕らも作局化に当たって細い調査は細部に及んでいいます。たとえばビアルII世の垂直移動と水平移動に関しては、外周に付いているデザインもあつたと記憶しています。でも作画的には難しいというところで、上に回していますね。

— キング・ビアルの合体の方法論は「ゼロテスター」に近いものがある





りますね。

**宮武** そうですね。前後について、両脇から挟んで合体するという方法は基本的な同じです。

**宮武** ザンボット3、キング・ビアルとも3体合体ですが、これは特別な意味合いがあったのでしょうか？

**宮武** 身もフタもない事といえば、予算が少ないからでしょうか。あと割と簡単にできることも理由でしょう。3機合体は、基本は変形機構やサイズのこまかしをやらなくてもできるものなんです。そのあたりは企画段階からいろいろな意見が言われていたかもしれませんし、なによりロボットに関しては、大河原さんが非常にその辺をよくわかってたんじゃないかな。

## この時代の経緯が1つの機運につながっていく

——当時の作品としては、非常に設定面が細かいという印象があります。

**宮武** 基本的に設定は平山良一さんが清書していますね。結局、傑作スタジオめいば、アニメーター経験者ではありませんから、線が汚いんです。アニメーターの経験は、1本1本が本当に美しい。手も汚さずにきれいに書いていくのが、訓練されたアニメーターなんです。当時、サンライズの方法として、スタジオめいばに限らず、誰が描いたものでアニメの現場で描かざるという姿勢が、芽生えていたんですよ。様々な設定で下線を描いた監督がありましたけど、仕上がりについている面とは大分雰囲気は違いますが。

——ご自身がイメージする部分と、

違う部分はあるのでしょうか？

**宮武** そうですね。細部の雰囲気や「あれ々」と思うところはある。たとえば角をアールにしたつもりはなく、僕が描いた段階では直線だった。作らないか？で絵の印象がまったく変わってしまったことあります。そういう部分の積み重ねは、デザインでは非常に大切な点ですね。ただ、僕が描いたままでは作画で再現することは難しいし、絵も汚い。作画的に足を引く必要があるかもしれないと判断された部分に関しては、清書の段階で直していただいていたんです。

——デザインをよきを活かすか、作業効率を活かすか。そこはジレンマですね。

**宮武** それは製作者としてのセンスが関わるでしょうね。商売を見据えた上で、手間をかけることで作品にどれくらいプラスになるか。「こんな手間のかかるものができるか」という作品になってしまいうこと、逆にどうでもいい作品になってしまいうことを防ぐために採用するか。そのあたりのリスク管理は、スタジオめいばと付き合う会社は大変なんです。（笑）

——まるで他人事のようにですね。（笑）

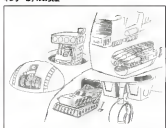
当時、宮武さんご自身は複数の仕事に並行して携わっています。

**宮武** 「宇宙戦艦ヤマト」と並行して「勇者ライディーン」に携わり、その後に「ザンボット3」と「コン・パトラーV」と並行していくという流れでしたね。サンライズが1製作会社として関わった「コン・パトラーV」は、ボビータという大きなロボットと長浜さんという、安定感の

ある組み合わせですね。一方で「ザンボット3」は、サンライズが金銭の自社価値を実現した作品です。しかも「コン・パトラーV」に比べてしまつと、予算はかけられない規模は小さい。ある意味、いかに低予算でうまく作るかということが重要だったと思います。当時のサンライズは、ひたすら質しかつたですからね。そこから「ザンボット3」から「機動戦士ガンダム」を経て、「機動戦士ガンダム」になるわけですが、あらためて「ザンボット3」當時を振り返ると、どんなことが思い出されますか？

**宮武** 「ゼロテスター」の時は無我夢中でやっていたわけですけど、アニメとして関わったのはじめてというところもあって、一所懸命な仕事の意味合いがわかってきていた気がしています。特に「ライディーン」は妖魔帝国の設定……スカデックではないファンタジー的な要素を手付けたことで、世界観のデザインについていくわけですね。単純にデザインだけというよりも、「世界まで構えたい」という意味では、「ザンボット3」の時代も現存も、やっていたことは変わりません。ちょうど「ザンボット3」の段階で、一瞬時空要塞マクロス」の最初の企画が動き出すわけですが、それまでに様々な作品で経験したことが、「スタジオめいばの中でも何か作ろう」という機運に繋がっていくわけです。

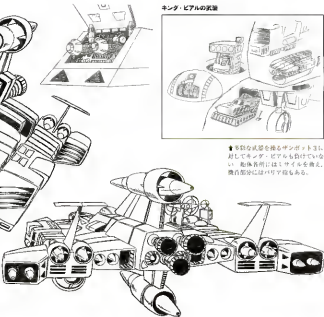
キング・ビアルの武器



■多関節武器を誇るザンボット3に、対してキング・ビアルも負けない。駆体箇所にはミサイルを備え、機体部分にはバリア装甲もある。

キング・ビアル

各機方では宮武氏も関与のあった作品「四ノ子」に登場するのナスター1号の合体パターンを再現している。平ミツも多関節だし、今なら商品化も問題なさそう。





# 富野由悠季 インタビュー

「映画として作るということはどういうことなのか」

前号の『機動メカ サブングル』特集において「無敵超人ザンボット3」で惨敗感があったと語られた富野由悠季監督。それは逆にいえば、かなり思い入れがあった作品ということなのだろうか。衝撃作とも後に評価される「ザンボット3」。そして「無敵超人ザンボット3」。「機動戦士ガンダム」へと、その後の作品に繋がる潮流ともいえる作品で、当時30代半ばは過ぎの富野監督がやろうとしたことは何だったのか!?。そして現在「ザンボット3」に対して思うことは?

いつまでも東映スタイルではいけないと考えたんです

富野監督は「無敵超人ザンボット3」「無敵鋼人タイターン3」から「機動戦士ガンダム」。「伝説巨神イデオン」へ至る道程の中で、ロボットアニメの新しいスタイルを作られてきたと思います。そうした流れの中で「ザンボット3」「タイターン3」の位置付けをお話しただければと思います。

富野「ザンボット3」の前の時代、東映の巨大ロボットのものをサンライズの前身の創映社が下請けしていて、それを手伝うようになっちゃったんです。その中で長流忠夫さんの下でTVアニメと巨大ロボットのものをやっていた手法を学んだのですが、いつまでも同じやダメだろう、と思ってたんです。敵の名前が変わるだけ、必殺技の名前を変えるだけで永遠に子供には見てもらえないかもしれないけれど、それでは作品世界に、一スツツとして囚われてしまっただけで出てくることのできなくなってしまう。

と感じたんです。ですから、そこから脱出するためにはどうするかというところで、僕は「ザンボット3」をやったと間違いない言えます。

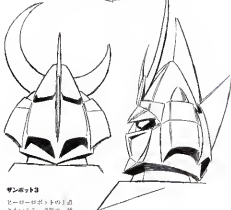
作品に囚われてしまっただけという意味なのではないでしょうか?

富野「TVアニメの物景の中で、それらの仕事を「仕分ける」ことが一番になってしま、自分のやりたいことに対して、大人間のプレッシャーをかけてしまっただけ。言い換えるれば東映の「ロボットの」というスタイルの枠に囚われてしまっただけです。

「ザンボット3」の時に考えたのは、巨大ロボットのものであっても、TVアニメに対してオネエされるもので、公共に対して発表する作品であり、そして視聴ターゲットは間違いなく子供である。それを前提に、だからどうするかと考えていった時、いつまでも東映スタイルではいけないと考えたんです。そこで敵メカや神フアミリーの、周囲の人間との関係や事件などを、周回するような形で作っていったわけです。

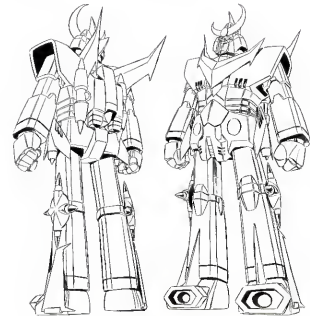
こういうことは、戦作者として当然

設定面ギャラリー



ザンボット3

ビーロボットの「道」ともいえる。設定の「神」の描写（上：敵、人海）の連続に因りていないのもザンボット3の特徴





プロジェクトで、先ず始めて工学校術者と話す機会がありました。ホンダのASIMOの開発にも関わっていた人たちが、大手の重機メーカーの技術者なのですが、彼らと話していて彼らがそうした仕事に就いていく過程において、元来技術に影響を与えているんだな、ということを見せられました。

そして彼らは、技術者としての視点、考えをしつかりと提示してくれました。実物大のガンダムを動かすということを実験的に解ることはとういうことか。人型のはメートルの物を動かす時に問題となるのは、重量の問題、質量の問題、慣性運動の問題、速度の問題、そして環境の問題があるということです。重機メーカーが制作したプラモデルとしての動きを見ても良かったのですが、それは実は5倍速に速めた動画だったんです。そしてこの速度では絶対に無理という話でした。また屋外に展示するのも技術的に問題外なんです。プロジェクトとしては、巨大なクレールが実際に動いているので、それを想定していたようですが、クレールなどの重機とガンダムでは重量配分がそもそも違います。ASIMO開発者からは上身免重スチロールで作るなどの意見も出ました。工学的にやろうとしたら、「そういう機をついてすみません、ここまでしかやれませんでした」というのでやるしかない、という見もあつたんです。立たせたとしたら、重機で足裏センサーが使い物にならないから、左右の制御がきずには回れないことになりそうですよという提言をいただきました。

きました。

そういう話を聞かされて思ったのは、東映の巨大ロボにも関わっているから、「ザンボット3」や「ガンダム」、「ダンバイン」などの物語の骨格みたいなものをとくに取るか考えていた時のことでした。今みたいな工学的な話は「えー分らないよ、適当でいいんじゃないの」と思っていたんです。でも適当でも何でなくなくて、そこが分かっているという実は、巨大ロボットの事なんか分からないわけですね。アニメーション制作の中で、絵空事だから現実問題をおまじり気にしない、というお話を作って時間を埋める、という以上のことは考ええなかったんだ、というのが分かってきたんです。

一方當時、長浜賢督は「剣をどう作るか」というところの思い入れが強い方で、「剣」というのは世の人がどう見えているかというのが一番大事で、巨大ロボットのいうメカなんて関係ないんだ」と教えられたんです。それは間違いなく映画的な考え方でした。でも、そうした映画的な「物語の真ん中を見抜いていくこと」が、その後のアニメーションの演出家や、この手の仕事をすることになった人、いちばん抜きにできない事なんだな、と思つたんです。

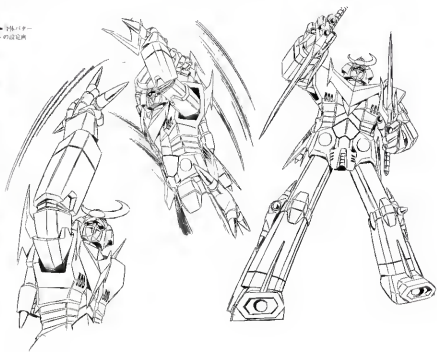
### 小田原という土地の屈折感がキャラクターを作ったんですよ

「ザンボット3」ですが、改めて見直して感じたのは、日本人を撮つていくということでした。ガイノットの侵襲は、太平洋戦争中の空襲を思い出させますし、「神フアミ

リーがいるからガイノットが襲ってくる」という日本人の反応は、今のISなどテロに関する日本政府の対応への一見の批判と、ほとんど同じ構図にも見えます。「これは日本人そのものをテーマにしている」と断ったところがあるのです。

富野 僕には、日本人を描くしかない、という視点しかないんです。戦後の風潮を身に著けてしまった部分しか描けないんです。日本人をテーマにしている」というのは素直な言葉には聞こえないんです。アニメでそれしかできないというのはダメな口です。アニメでももう少し広い語口を持たなければならぬ部分がある。そうでなければ、インターナショナルな活動というのは、耐えられるはずはないという意識があります。

8月の『読売新聞』神奈川版で富野監督が大きく写真付きで紹介されていました。「ザンボット3」の舞台が静岡縣豊河湾というのは、出身地に近いのも大きいですが、富野 出身が小田原というところからですね。都部でもないし田舎でもない、ということの屈折感がザンボット3のキャラクターを作ったんですよ。小田原生まれにも関わらず、僕は生まれた瞬間から「よき者」だったんです。物心ついてから周囲から「坊やちゃん」とアダム名で呼ばれていたのですが、字面のままでの意味ではなく、本人はほんとにじめられつ子の気分だったんです。「坊やちゃん」と呼ばれることで、地元民の迷中から完全に差別されていたわけですね。





—それはお父様が東京から移られてきた方だった、ということもありませんか？

高野 それはですね。「東京から来た坊ちゃん様ちゃんの子供」ということで、作家の大家さんからも「坊ちゃん」と呼ばれて、その「坊ちゃん」という赤ん坊向けの言葉が、そのままダダ名になってしまったんです。中学1年くらいまで周囲の子供たちからのバリアは、とても高かったと感じていました。一般用語の「坊ちゃん」がアダ名なんですよ。そのまぐろ不自然なんです。もうしたことで周囲の子供たちとは、ぜんぜん興味がなかったんです。調染めない人間がそうして育つて、中学2年の時に好きになった女の子ができたのですが、そこで恐ろしいことが起こるんです。

その子は東京から移ってきた子だったんです。空気が違うなとは思っていたのですが「結局そういう子が好きになれないの」と。その学校には、彼にも綺麗な子とかいたのですが、「綺麗な子」とは思っても好きにはならない。

**自分の中の「あり物」を使うことでしか作品を作れないんです**

—お話を聞くと、それは「ザンボット3」の神フアミリーにも通じるものがありますね。

高野 「ザンボット3」の頃には、そのいう意識はほとんどしていなかったのですが、こう話してみると「地付き発掘」というのは解明になります。—ほんとに「ザンボット3」の設

定そのものですね。でも高野監督はガキ大将ではなく、今でこそ、そういった感覚は希薄になっている部分がありますが、今の40〜50代の世代でも、子供時代には同じ地域の中で細の職業（川端）というが、収入や住んでいる場所による、差別のやうなものはありました。昭和20年代や30年代では、よりシビアだったのですね。

高野 それは影響していると思います。僕はガキ大将ではなかった。すごい海の子がいて、そいつに、らみを知らされていたのですが、小学6年生の時に道路の真ん中で取っ組み合いの喧嘩をして。

—それは勝平と昔月興吉の関係性に見えますね。実はかなりご自身を投影されていたのでは（笑）？

高野 実はそうだったことは、ほんとに意識していませんでした。ですが、そうした自分の中の「あり物」を使うことでしか作品を作れないんです。「ガンダム」の頃になると「作品作り」ということが、だいぶ自分の手に入ってきたので、アムロやシャア、両方のキャラに自身を投影することができた、というのが事実です。こうした経験を重ねることによって、「ああ、作り手というのはこういう風になつていくんだ」とわかったのはいいんだけど、じゃあ、その後で考えた時に「ダンバイン」以降の製作の地獄が始まるわけなんです。自分の中の「持ち物が少ない」というのはこういうことか、と実感したのです。—ぜんぜん少なくなっていくと思うのですが。高野監督の作品は、アイデアや様々なことも含め、自分以外のこ

ともよく学習、研究して取り込んでいくという印象もあります。

高野 「自分自身が作り手としてどうすればいいの？」と考えている間に「著作権を得ることの戦い」というものもありました。ダンバイン以降のことという、小説ラインの裏「みたいなものを書き始め、TVとは離れたところから著作権を獲得しようとした」ということでは「著作権として殺されるマージンが欲しいんだよ」ということでした。しかしそれをやってみて感じたのは、よしとすることがないが印刷だけで食べていくことは不可能だということでした。

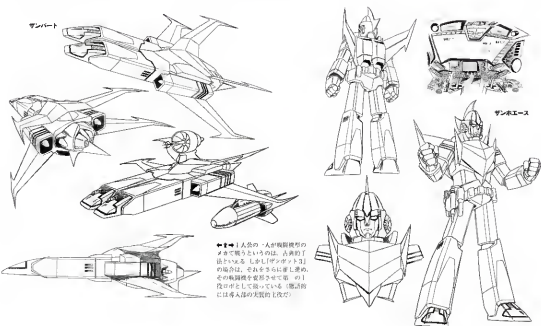
能力の問題だけではなく、時代とフィットする作品を作るか共けないかが勝負なわけです。「自分の思いだけでは時代に通用することはないんだ」と思いついたというのが、その後の20年くらいなんです。そう言いつつ、ともかくやれたのは、「ザンボット3」や「ダイターン3」までのことであつたらなんだというところはあります。

**「ガンダム」以上を作れて書かれても無理でしょう」という感覚があります**

—今号では「ザンボット3」を中心に話を伺いましたが、当時の青春にお話を伺いました。

高野 放送当時から「ザンボット3」は40年を迎えますが、今でも現役のアニメーションの作り手として、業界の現状をどう感じられますか？

当時とは、まったく状況は違つと



◆◆◆ 1人衆の一人が戦艦機型のメカで戦うというのは、古典的「法」といえる。しかし「ザンボット3」の場合は、それをさらに進め、その戦艦機を複製させて第1の役役として起している（機動戦艦には専ら機動戦艦上代）







# 無敵超人ザンボット3

## ザンボット3の描いたものとは何だったのか?

ここでは結びとして、現在『無敵超人ザンボット3』を全話見直してみても、感じたことについてアレコレ考えてみたい。果たしてそこには何が見えたのだろうか?

その芯にあるのは  
オールドソックスな成長物語

今回「ザンボット3」を数十年前ぶりに見るに際して、見る前に思っていたのは「作画がアレなのはともかくとして、物語については、その後の作品で定番になっていることが多いだろうから、思ったよりも新鮮じゃないかも」ということだった。でも実際は予想と大きく違っても

のであり、現在でもオリジナリティに溢れた作品であった。  
「ザンボット3」をいま見て思うのは、ひとつは当り前のことではあるが、勝平という少年の成長の物語であるということ。勝平は、最初自分勝手な自衛隊であり、神フアミリーの中でも宇宙太、悲子というザンボット3をもに操る仲間であり、親戚で、しかも年上である2人を明かに軽んじている。そしてキング、

ビアルの物資を勝手に潜艇民にバラまくなど、やりだ放り。自分たちがなぜ人から疎まれているのか、そして戦うことの意味もよくわかっていない。  
それがライバルである香月真吾や友人たち、そして様々な人々と触れ合うことで、その世界を知るという過程は、極めてそのソックスな成長物語といえることができるだろう。

### 「ザンボット3」が描いたのは日本そのものだった!

そうして「ザンボット3」が描いているのは、まさに日本人と、日本そのものというところがいえるのかもしれない。ガイゾックが突然襲撃してきて、人々が被災する姿は、物語中で「空襲」と言われているように、太平洋戦争ものの既視感というか、まさにそのものだ。

一方で「人間関係」は同じく第二次世界大戦中の特攻を彷彿とさせる。もちろん攻撃の手段としての特攻と、知らぬ間にガイゾックの兵器となってしまう人間関係とは、その意味合いはまったく違ってくる。突然理不尽な死が訪れる」という意味では、同じ方向性といえるだろう。そうして日本人が過去に体験してきた世界を、ロボットアニメという形で辿っているという見方もあるだろう。  
また、「神フアミリー」さえなければガイゾックは襲ってこない! 神フアミリーは人殺しという人々の考え方は、現代では「日本がアメリカと連携しているから」が日本で

テロを起こす」といった考え方が似ている論法だ。ここではそれがいかにも悪いという判断ではなく、人間は「日本人は」という考え方をしやすいく傾向にある、ということだ。  
ガイゾックによりもたらされた、突然で理不尽な「空襲」が来た時の反応を、極めて日本的に描いているといえる。

一方の最終回で、戦いを終えて生き延びた勝平の元に感謝する人々が集まるのも、日本的であるといえるだろう。宮野由基監督が書いた小説版では、生き残った勝平の元に集まった人々が「これが最後の宇宙人がバッドエンドにも見えるが、本作をさらけと考えると、こうした終わり方は、むしろしっくり来るように思ふ。最後に勝平の周囲に、手を返したように親愛の情を見せる人々が集まるのは、もちろん勝平たちの努力と戦いの成果であり、ハッピーエンドだが、それが皮肉のように見えてしまう部分もあるのだ。

### 失われた家族という単位?

もう一つの見どころは、勝平を取り巻く人々だ。一般人の代表である香月やアスベアはさておき、ここで注目したいのが大人たちだ。ザンボット3の機嫌に、適任だからと少年少女を乗せた大人たち（親たち）の心情は如何ほどのものか。  
神フアミリーの男たちは非戦闘員

の家族を最終決戦の前に逃し、戦いの中で自己犠牲的に死んでいく。戦いの渦中に投げ出される子どもたちの戦う姿を描くには、そうした親たちの覚悟を描くのも必要だと思つち、いま見たからこの態度であつて、放逐当時の子どもたちにしてみれば、これらも思ひもようならいなく、ちょうど当時は、東京の西部など大都市を中心に核家族化が進み、同じとなりつてゐた。それから40年が経ち、むしろ親子3世代の同居や、遠隔な親戚付き合いなどの潮流が希薄になり、それが当たり前の現在において、親戚関係が崩壊で、しかも使命を帯びている関係性（家業と言いつて新鮮に映るかもしれない）、むしろ東京に住み、自分たちの住居に固執した神住家の父母の方が、現在の家族の姿に近いだろう。そうした日本の家族構成の変化にも敏感な作品とも取れる。

少年の成長譚を、極めてリアルに見える人間関係を描く舞台にして、駆逐状態の心理を描く物語。それが「ザンボット3」なのであり、本質的には極めてうまく「人間を描いた」作品といえるのではないだろうか。人間関係も、最後の子オチも、根拠を描くための道具ではなく、根拠に流れる本質は極めて骨太。

結果的には傑作作とも捉えられがちだが、子供向け番組で「こまめでやろう」という野心こそが、本作を名作たらしめ、今も多くのファンから支持される理由ではないだろうか。



**SUNRISE Festival 2017**  
サンライズフェスティバル

サンライズフェスティバル

『聖戦士ダンバイン』  
オールナイトに行ってみた!

サンライズが製作したアニメーション作品を劇場の大スクリーンで観られるという『サンライズフェスティバル』が今年も開催され、好評のうちに幕を閉じた。今回の『サンライズフェスティバル2017初夏』では、本誌でも度々取り上げている『聖闘士ダンバイン』が上映されるということで、しかもオールナイト!、GM取材班は現場へと急行した!



●当日のトークショーの風景。司会進行役は、アニメ・特撮研究家の水川竜介氏（左）が務め、ゲストとして岡田友康氏（中央）、田淵純氏（右）が出席。



★トークショーの中で言われた瀬田氏による見イラスト描画（右）。この丸い船のネーラはノロシ・アモス。瀬田さん、これは「ゼンダール」ですよ～！



★ロビーには「ガンバイン」関連の製品の販売が展開。写真  
底は本店でもお馴染みのパンダイス(江崎)と、  
ウェブのグレースキット また会場ではグッズの販売も  
どま行われていた

かれそうである。  
開演直後、当日のゲストとして『ダ

るというライブ感は、イベントならではの醍醐味。雑誌などの紙媒体の

う作品が、とてつもなく巨大な潮位のスクリーンで観られるのは、それ

フェス」運営スタッフのみなさん、来年も開催シタヨロです♪

いるボスターの前で写真撮る人  
展示されているアタシヨフイギユ  
アやガレージキットを前に「ダンバ  
イン」談義に花を咲かせる人など  
夜も更けてきたというのに熱気は増  
していくばかり。それだけでバイヌ  
トン・ウェルへのオーラロードが

貴氏からバトンを受けた当時の思い出や、今同TV版の総集編と併せて上映されたOVA [New Story of Aura Baelier DUNHINE] 制作時の書分話をしてくれるなど、とにかく意外な話と再発見の連続。

当時のスタッフから直接話が聞け

という運営スタッフの姿勢がいろいろ上映回によつては、チケットの入手が困難になるなど、人気イベントととして着実に定着してきているよね（まさに継続は力なり）。見る側にしても、普段は家のTVやスマホ（P-C）の小さい画面で見ているであらう。

新しい視覚スタイルの一つじゃないかと。とGM編集部は思うのだ。キミも自分だけの楽しみ方を探しに、来年は劇場に足を進んじやいなよーそこにはきっと今までとは別の出会いが待っているハズさ。

そんなワケで、サンライズ『サン

TOHOシネマズ新宿も開催会場であった。今日こゝで「聖戦士ダンバイン」のオールナイト上映が開催される。会場には多くのファンが駆けつけ、劇場内の200席からなる観客席は、なんと満員である。開演直前の地下のロビーには、掲示されて

を作っているスタッフでありながら、  
川川氏と出淵氏は当時ほとんど会っ  
ておらず、直接打ち合わせをしたこ  
とがなかったり、物語後半の主役メ  
カであるビルバインの変形機構など  
も川川氏のアイデアだったたり、ま  
た出淵氏も「スタジオぬえ」の宮武一

るはかり。その上、描いたイラストは会場の人たちにブレゼント。いよつと腹。これには観客席のファン也大喝采。いやー才能、才能。今年で8回目を数える「サンフェス」だが、ゲスト登場のプログラムが増えるなど、観客を楽しませよう

ただ感情に浸るのも遅くはない。ど、著者が見えないような作品にあえてトライしたり、ゲストのスペシャルトークに耳を傾けたり、とにかく十人十色の楽しみ方ができちゃう、それが「サンフス」なのよ。このライブ感はアニメーションの

—8月19日 東京都新宿区—  
靖国通り沿いにある日本映画専門  
のミニシアター、テアトル新宿。こ  
こがサンライズ作品の上映イベント  
「サンライズフェスティバル201  
7翔雲(サンフェス)」の会場の一  
つである(この他、新宿ピカデリー

澤村氏が登壇。お2人の登壇で会場はさらにヒートアップ！ そのトーク内容も多彩で、制作当事者だからこそ知り得る苦労話や思い出などなど、じつにバラエティに富んでいる。普通に聞いている面白。同じ作品

しかも上映を換んだトークショーの後半では、なんと湖川氏が壇上でイラスト描画をする生実演もあった！ 特に下書きもせず、スラスラと筆を走らせる姿には、ただただ眩

れる機会でもあり、今回の「サン・ヘッド」でいうと8月23日の回の「ガンヘッド」の35ミリフィルム上映が昔に戻って、どっぷり浸るのも悪くない(当然、当時を知らない若い世代が古い作品に触られるイイ機会なんだぜ)。

なんとビックリ8年目！  
大盛況のアニメ上映イベント

ーであり、作画監督チーフを務めた  
淵川友兼氏と、オーラパトラのデ

さがある。トークショーの中では、  
ビックリするような話はあつ

ことが限定的ながらリバイバル上映さ



## クロスロード

## エンターテインメントと 理事の接点を探る

## 宇宙世紀型式番号論

アニメや映画などのエンターテインメントのミリタリー描写と、現実との接点を探るこのコーナー。今回は『機動戦士ガンダム』シリーズにおける、モビルスーツの型式番号について取り上げる。

文 中 尚 止 於

モビルスーツにおける  
型式番号のリアリティとは!?

フニイタヒストリーとしてのガンダム世界において、リアリティを担保するギミックは様々にあるが、MS-06やRX-78といったモビルスーツ

である。「ザク」や「ガンダム」といった、いかにも「ロボット」然とした、キャラクター性の強い、ある意味で玩具的な記号性を内包したものを、MS・06やRX-78といった名に硬直な型式番号を付与されたことによって、架空の兵器体系としての説得力を与えられていた。RX-78の最初の試作機は、主機の出力不足によって予定された携行ビーム兵器システムが搭載できなかったという文  
中も、機体の型式番号が「ガンダー

型式番号の落とし穴  
現実でもない加減な部分はある

こうした製空の型式番号見易自体はもともと諸注意媒体発祥であるものとしての発想の基礎は、最初期のガンパラブームの直前にあつたミリタリ・モデル（ウエザリング）汚し塗装やジョウマナと一様に「ガンダムワールド」に持ち込まれたものである。そして、これゆゑに、こうした型式番号は、世れにとに微妙に異なるミリタリマニアの認識を反映するものと



●第二次世界大戦中のドイツの4号戦車。上がF型といわれたタイプで下がG型。どちらも現在はH型とされる。外見上左の方にはシュルツェンと呼ばれる附加装甲がつくが、外見上はあまり差異はない。

78」では失笑を招く。その意味でM  
なっている。例えば1990年より

Sに型番を刻印されているという外装は、歴史上の先覚機であったといえるだろう。またこうした型式番号は、O Vやゲーム、コミック等によつて使から追加されたバリエーション機体の位置づけにも活用されている。

型式番号の隔と十六  
現在でもない加減な部分はある

こうした架空の型式番号自体はもともとは雑誌媒体発祥であるものの、その発想の基礎は、最初期のガンダムブルーの直前にあったミリタリーより(ウェザリングに汚し塗装やジオラマなどと一緒に)「ガンダムワールド」に持ち込まれたものである。そして、世代ゆえに、こうした型式番号は、世代ごとに微妙に異なるミッドリマニアの認識を反映するものと

てのMS-06Fの改良機というイメージと共に、第二次大戦中のドイツ軍主力戦車であるIV号の最初の長閑な身型の型式番号を重なるものである。ちなみに「ガールズ&パンツァー」に登場するIV号戦車は二期生産型のD型を長身型として改造車種で、アバディーンのアメリカ陸兵博物館に現存する個体が主と知られる。だが現在、このIV号Fという型式では、あまり用いられていない。公式記録等を用いた研究が進んだ統一

修理される傾向にあり、独立した型

式として見られることは全くない。また、「見る」という動詞が、「見るもの」と「見る人」の二つの意味を有している。将来的には「Z型」という型式は、それを模したザクのみに見られるものになるかもしれない。

実のところこうした型式の「発見」によって通説が書き換わる例は少ない。

り、一次資料が母語で残されているという史料発掘面でもドイツ戦車などよりも有利な零式艦上戦闘機「零戦」であり、近年には2型試験作機が当初階段では42型と称されていたという点などが史料から明らかにされている。

22型 32型に続く機体改修型の形式が42型ではなく、52型であることは従来から不思議に思われており、このことから「元」に「型」に通じることから、繰返を担いどとばされたこと、といった推察も存在した。しかし52

異なるデザインの一高機動試験機

しかし一般的な型式付与の解釈に従えば、イフリースの試験機もまたYMS-08であったはずであり、型式番号の混乱が見られる。

のように試作段階で型式番号が更新されたり、後になって型式区分が整理されたりと解釈することも可能だろう。イフトラはMS・07Bグラフの、カスタム機という解説もあるので、本家はMS・07〇〇という型式であった機体が、改修規格が大きくなったことでMS・08のナンバーを新たに割り当てられた可能性も想定することができる。行政側としては、機体型式の区分できればよいので、その名称が42型であろうが52型であろうが、MS・07〇〇であろうがM



S・08であろうが、  
のである。

一見細かく見える型式番号による区分も、実際の運用を見れば、このように存外といふ加減のものであり、実情にあわせて融通されることも多かつたということになる。

ない」とされている。砲臺形状などの差異による違いは第二次大戦中のドイツ軍が便宜的に設けたものが、戦後の西側軍隊やマニアが利用しただけでなくであり、ソ連軍自体は区別していなかったということになる。

いのであるガンダム世界において  
しばしば見られる設定の変更に近い  
ことは、現実世界においても見られ  
ることなのだ。現実もフエティヒス  
トリリーも、しばしば都合主義が働  
き利かせるのは共通しているといえ  
るだろう。

粗雑なりアリテイの例  
規格としての「シムII

1

一方で、研究が進んだ結果として、型式が削減する例もある。独ソ戦を代表するソ連戦車T・34もかつては76ミリ砲を搭載型にA型、B型などのサブタイプが付されていたが、近年の研究によって、T・34の機式は公称式にはT・34/76とT・34/85の搭載砲の違いによる二型式しか存在し

そこには先述のⅣ号F型と型かⅣ号G初期型かというようなミクロなリアリズムとは異なる、実用的で大體把握なりアリティが存在する。ある規格を満たしていれば、生産工場による多少の形状の差異や生産時期による小改修は、上級部隊による作戦指揮上で特段の意味を持たないのだ。

り、後者は後期型ジムの延長にあるように見えるサザインだ。ザクのパートナーでいえばRMS-179-A、や「RMS-179-B」とでもするべきだろう。しかしこれも「ジムⅡ」がある種の規格であると考えれば、特に区分する必要もないとも考えることができる。ジムⅡとは、ジムの

ス機種のロットにあわせた配備によ  
って整備コストを下げなどの配慮  
が払われたはずだが、基本的にⅠ・  
Ⅲ4はⅠ・Ⅲ4でありジムⅡはジムⅡで  
ある。細かな型式番号が設定されて  
いたとしても、そこではほとんど差  
味を持たないのである。ジムⅡとい  
うデザインにとらわれない大雑把な

ないのである。

その物差しをどのように設定するかは製作者の判断によるが、もっともらしい数字とアルファベットに選ばれるべきではないだろう。物語や機体デザインの必然性とリンクできた時、はじめて数字やアルファベットの羅列は魅力を放つのだから。

機体の型式は問題ではないからだ。  
エネレーターを搭載し、部分的にム  
ーパブル・フレームを導入した機体  
規格の総称で、改修後の能力に極端  
な差異がなければ、改修元となった  
機体の型式は問題ではないからだ。

ガンダム世界における  
型式番号とは何なのか

ガンダムワールドにおける型式番号

号と何かと考えれば、最初に述べたようにリアティを演出するもの、小道具である。しかし現実の型式番号は、軍という組織が装飾品を管理し運用するために割り当てるものであり、必要に応じて変更もされる。その必要性の範囲内で詳細にも大雑把にも区分されるものでしかない。物差しのスケールは一定ではないのである。





君は、『暗黒のゼーヴェニア』を知っているか!?

# 暗黒のゼーヴェニア

サテライトが原作を手掛け、今夏リリースされた小説『暗黒のゼーヴェニア』。アニメ制作会社が手がける作品として、小説による展開が真っ先にスタートしたのは、興味深いところである。その背景を紐解いていくと、昨今のロボットアニメが抱える問題が見えてきた。今回は原作者であり、『アクエリオンロコ』や『劇場版マクロスF』『サウザンノバザール』など監督・シナリオを務めたサテライト、佐藤美氏へのインタビューを通して、企画の発端から作品成立の過程を伺った。

©2017 秋葉実一・サテライト

構成・文 田中

## 小説として第一歩を踏み出す決断

本作がスタートした経緯をお聞かせください。

佐藤 原型となる構想自体は10年くらい前から温めていたもので、形にするきっかけになったのは、サテライト社内でも広くスタッフからオリジナルの企画を積極的に募っていたという機運が高まったことです。

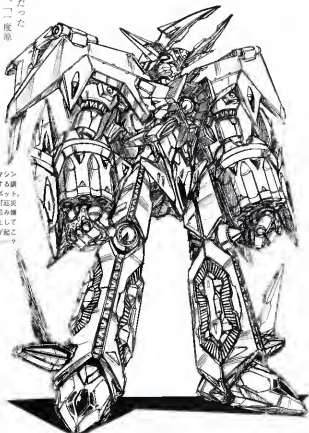
私以外にも色々な人が企画を出していたのですが、サテライトという会社はメカ寄りのタイトルが多く、その反動かメカには強うジャンルもののをやりたいという人の意見が多かったです。私も本作のほかは9作ぐらい企画を出していたので、その中にはどちらからいってもメカ物としては、正画から捉えていないものがほとんど

とでした。ただ、企画スタッフから「やはりサテライトといえばロボットアニメだから、ロボットを推すジャンルも欲しい」という意見もあって、本作を進める後押しになりました。

アニメ会社の企画として、最初の露出が小説というのは珍しい試みですね。

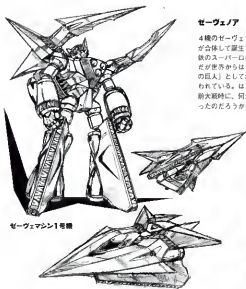
佐藤 応募された企画の中から、実際にオリジナルコンテンツとしてまとめたところと、いくつか候補に上がった中の1つでした。そこから営業資料を作ったプレゼンを進めたようです。しかし、昨今のロボットアニメの市況を見てみると、なかなかオリジナルロボット企画を通すのが難しいのが実情です。それをどうやって渡に送り出すか。そこで現在のアニメーションシーンを見たときには、ラノベというフォーマットは無視で

きない状況だったこともあり、「一度原作をとりまとめて出すのがいいのではないか」ということが、小説へ至った流れでした。ラノベや小説といった文字媒体に起こすことはアニメを制作する上でも非常に助かるんです。アニメはまず企画書があって、次にシリーズ構成ができて、シナリオ会議へ……という流れで進められていきますが、シナリオ会議の段階までは経てはなく、文章によるスキームです。小説化、ラノベ化というのからスタートすれば、文章でベースとなる世界観、キャラクターの肉付けがあるところから始められる。一方で、営業としても小説という形で成果物があれば、何も物がない形で持ち込むより



## ゼーヴェニア

4機のゼーヴェンシオンが合体して誕生する鋼鉄のスーパーロボット。だが世界からは「起死の巨人」として忌み嫌われている。はたして動大超時に、何が起こったのだろうか……?



ゼーヴェンシオン1号機



もはるかに営業がしやすいんでしょ  
うね。サテライトは本来映像会社で  
すから、パイロットフィルムという  
形も取れたと思います。もちろん、  
ビジネスアルメインに帰結する企画な  
ら、その方がいいと思うんです。た  
だ、私がやるロボットアニメは第一  
に顧客回帰。王道をやりたいんです  
それはビジネスアルのみのインパクト  
で語れる性質のものではないので、  
それなら、ある種のドラマツールと  
して見せることができる小説の方が  
適しているんです。私は映像方面で  
の仕事が長いんですけど、それだけ  
ではなく本物の物語を作りたという  
意図が元々あります。

どこのアニメ制作会社も、オリジ  
ナル企画を通すのは非常に難しいの  
が現状です。その中で、時流におも  
ねることなく、訴求力やインパクト  
を持たせるために、まったく違うパ  
ワーが欲しかったという気持ちも正  
直ありました。ただし、インパクト  
のみに押されてエッジが磨きただけ  
で終わってしまうのも、自分の方法  
論ではありません。やりたいのは土  
道であって、物語として語れるドラ  
マです。だから、小説という物語の  
形になったのは、ある意味必然だっ  
たという気がしますね。

## ロボットアニメの中に ジュブナイルを見た

ある意味ロボットアニメが主流  
から外れた時代に、どのようなロボ  
ットアニメを描こうと考えたのだし  
ょうか？

佐藤 具体的に言うと、ロボットア  
ニメの当り者だけではないドラママ

です。どうしてもロボットアニメは、  
ロボット動かすニッチな集団のニッ  
チな会話によるニッチな日常になっ  
てしまっているじゃないですか？ それで  
はロボットアニメを知らない人の中  
に、共感を生めないと思います。こ  
ノチな中で絶妙なドラマ、直球でい  
いを有分に語れるジャンルで少ない  
んです。スポ根もほとんど消え、  
主人公が主体となつて輝いているとい  
うジャンル。つまり文芸や、アニメに  
限らず、結局ジュブナイルがなくな  
ったことが大きいと思います。私が  
思ったのがジュブナイルの定義は、  
一人がやりがちなけれども（モラ  
トリアムと永遠の今）を描かない。  
ジュブナイルは成長のものであつて、  
壁にぶつかって、敵になるもの、ラ  
イバルになるもの、仲間になるもの  
の人間関係の中に社会の縮図が描か  
れていく。物語の先で純粋な心のま  
まに生きていく人もいれば、汚れて  
しまう人もいる。でもそれは心の軌  
跡であり、成長ドラマであるという  
事実とは間違いなくあるんです。ラ  
ノベが一番最初に切り捨てたのは、調  
達いなくこです。

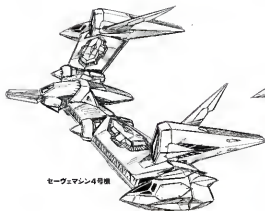
ラノベは少年少女ドラマではなく  
なつてしまっているじゃないですか？  
同じく目を凝らすと見えている感  
じが、妄想を巡らせ見えている感  
じなんです。エンターテインメントで  
ある以上、そういう要素がりはいい  
ませんが、「成長」という側面をい  
まんと排除したドラマだけで、エン  
タメの文芸性を物語るのはナンセン  
スではないかなと、私が成長ドラマ  
として一番描きやすいのが、ロボッ  
トアニメなんじゃないかなとスポ根も

好きですけど、私なりのジュブナイル  
感を出すために、ロボットの方が適  
していたという事です。

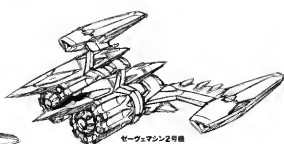
——当事者以外の客観的視点という  
のは、現状をよりリンクしますね。

佐藤 一番最初の構想は、やはりロ  
ボット側のニッチな人たちのドラマ  
でした。私が子供のころから見てき  
たアニメは、その視点で物語る  
ものだけでしたね。それに対して作  
り手が疑問を持ち始めたのは、「機  
動警察パトレイバー」だった。「新  
世紀エヴァンゲリオン」だったで  
しょう。最初の「機動戦士ガンダム」  
にも、その雰囲気はありました。こ  
れらの作品で共通するのは、乗っ  
ている人たちが万能ではなく、スーパ  
ーマンでもなく、意外と普通の人  
というスタンスです。確かにロボット  
という強大な兵器には乗っているけ  
ど、その力を使いあぐねて、どう使  
つていいかわからないという側面が  
描かれていましたからね。

ただ「エヴァ」以降は、ある種、  
ロボットがドラマの中で主役性を失  
つたと感じていました。それを認め  
たうえで、もう一度ロボットを主役  
にするにはどうすればいいか、悩  
んでいたんです。そんな折、企画ス  
タッフが、「いつそのこと、この状  
況を相対化する形で、国々でいる  
我々を描いたらどうか」という意見  
を出してくれたんです。今のこのロ  
ボットアニメが置かれている状況を  
立場を変えて見てみると全然見え  
方が変わってくるんです。そう考え  
たら、意外に「ロボットアニメって  
ただでやるんじゃないか」って気づ  
いたんです。作品世界でロボットに



ゼーヴェアシン4号機



ゼーヴェアシン2号機



ゼーヴェアシン3号機



関わる人々はみんな愛人だけと、彼らの中にはジュブナイルがまだ生きている。この熱いドラマとそこに生きているキャラクターたちの心の成長を、どう今の人々に感じてもらえるのか。ここ20年くらいは、自分の殻で閉じこもって永遠の夢を見ていることができる流れが中心でした。その結果かもしれないですが、今を見ている人たちは相当未来を悲観して捉えている。社会的、経済的な閉塞感にうちのめされる現状ですが、少なくとも心の火を消しちゃいけない。そこにロボット物が持つ本来の熱量と希望を伝えられるんじゃないかと思ってたんです。自分もロボットアニメという物に未来への夢を抱いたことは確かですから。とはいえ、その熱を燃やすだけでは、人生の熱量に希望を抱けない若い人たちの温度差は開きすぎていくだけで、私は堪えなことを言いたいわけではなく、熱く生きなくてもいいし、理想に燃えなくてもいいし、成長しなくてもいいと思いたいですけど、「それで本当にいいのか」という判断基準は、終ってほしいな、という同じかけだと思っています。

## ロボットアニメを知らない若者 その代弁者かイノリである

——主人公の一人であるイノリのキャラクター性も、そこから生まれてきたのでしょうか？

佐藤 そうですね。主人公はハマった気がしました。主人公の一人であるシンジウ・イノリはロボットアニメを知らない世代のフリーリングを表現しています。でも彼女は、ロボ

ット好きな二ツチな人々を一方的に受け入れない存在ではなく、また共感できる部分を残した人物として描いています。普通に「ロボットアニメを知らない世代代表」として描いてしまえば、それは拒絶で終わってしまうからです。リアルに「ロボットを知らない」若者を登場させる、つなかりを持たずにたもつと分かつだけで終わってしまう。イノリとマツリのように、心を通わせることは難しいんです。だから我々は、完全には共感を与えられないにしても、このような形でかみくだいて伝えていきたいと思ったんです。

——今の若者たちが、「なんでロボットアニメなんかにおじさんたちはこだわるの？」っていう視点を反映していますね。

佐藤 新しい観点で作ったつもりはないんですよ。そもそも昔からあった手法ですよ。僕は、「ロボットアニメあるある」なんです（笑）。ロボットアニメのいいところって、雲間気であってたととしても、言語化するにはだれかが解説しなければならぬじゃないかと。言いつてしまおうとロボットアニメ鑑賞のハウツーであり、その中でロボットに情熱を燃やす人々の純粋さや成長を、かいつまんで解説する。そうすることで読者の良さと面白さが見えてくる。スタッフとの打ち合わせに際しては、読者にロボットアニメ好きのおかしところをどんどん突っこんでくれというスタンスで、「自分たちがいい変な人たちか？」ということが取り出されてきて、それは面白い体験でした。

——イノリのキャラクター像は、当初から明確だったのでしょうか？

佐藤 イノリは新人社員の広報かというだけで、最初の関付けはほとんどなかったんです。当初はもっとシンカルで、ロボットに距離を置いていたんです。でも彼女が、且興味を持ち始めたら、我々ロボットアニメ好きと同じ場所にはいらないかもしれないけど、胸の炎は熱くなるはずだと思っただけです。そのきっかけはなんだったか。と、探していく作り方です。空のドラマを作っているんですけど、みんなイノリになりきってシミュレーションをしています。

——その対極としてマツリという存在も注目されますね。

佐藤 その流れから、一時期はイノリだけの物語に偏っていったんです。それこそロボットに情熱を抱く人々の側は描かないという方向にも行かかけていたんですけど、それもおかしいじゃないですか。ロボット側にもドラマがあるって、イノリたち一般人がすぐには共感できないかもしれないけど、ドラマを通して生き方をぶつけてくるはずだ。そんな展開でストーリーを構成しようという流れが次に来て、マツリという一人の主人公を立てることにしました。実は最初の企画ではマツリが主人公で、そこらいつたんイノリに比重が偏って、更にその後ロボット側の思いも伝えないとダメだということでもマツリが復活したんです。

——一方で森木満奈のメカデザインは、非常にパワーを感じますね。

佐藤 ある意味、私にとってはマウス



クロイワ・フルキ

ゼーヴェマシナ1号機パイロット。10代後半のバイロッドの中で最も若く、超人気なゼーヴェマシナのパイロットとして活躍した。



ホムラ・マツリ

ゼーヴェマシナ3号機パイロットで10代。ゼーヴェマシナのパイロットとして活動を見込まれたことで、本人が望まないままに活動が始まっています。



シンキョウ・イノリ

青森県出身の19歳。音楽高校卒業後に青森市内のスーパーでアルバイトをするが、偶然見つけた「日本映画機展」の中国映画に合格。それの東京公演を見るはずだったが……







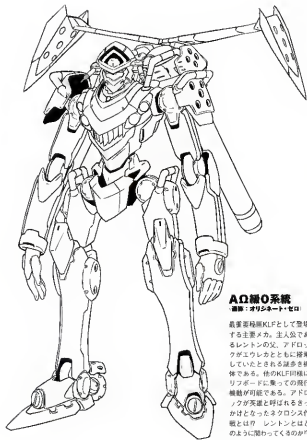
# ザ・設定

映画  
『交響詩篇エウレカセブン  
ハイエポリーション』より

## AΩ級O系統 (通称: オリジネート・ゼロ) &KLF

劇場公開記念  
スペシャル!!

ここでは9月16日より全国ロードショーとなった『交響詩篇エウレカセブン ハイエポリーション』に登場するメカの一部を紹介しよう! 果たしてスクリーンでどのような活躍を魅せるのか?!



### AΩ級O系統

(通称: オリジネート・ゼロ)

最重型格闘KLFとして登場する主要メカ。主人公であるレントンの父、アドロクがエウレカとともに搭乗していたとされる謎多き機体である。他のKLF同様にリフボードに集っての飛行機動が可能である。アドロクが英雄と呼ばれるきっかけとなったネクロシス作戦とは、レントンとはどのように関わってくるのか?

足部 駆動装置



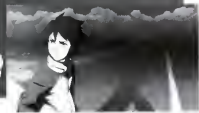
マニピュレーター



### 『交響詩篇エウレカセブン ハイエポリーション』

2017年8月16日(土) 全国ロードショー  
配給: ショウゲート  
©2017 BONES / Project EUREKA MOVIE

総監督: 京野明日己 / 脚本: 松浦大 / キャラクターデザイン: 宮崎一  
原案: BONES / 監修: 高木孝浩 / 監督: 高木孝浩  
メインメカニックデザイン: 河森正治  
サブメカニックデザイン: 宮崎一 / 宮崎一 / 宮崎一  
デザインワークス: 安部謙、藤田謙、北沢明、  
コヤマシゲル、藤田謙、安部謙、  
キャラクター: 内田信、藤田謙、藤田謙、藤田謙、  
メカニック制作: 河森正治、河森正治、河森正治、  
メインアニメーター: 河森正治、河森正治、河森正治、  
河森正治、河森正治、河森正治、河森正治、  
アニメーション制作: ボンズ  
【キャスト】  
三浦亜矢子 / 名塚佳織 / 津田健次郎 / 菅田将暉 / 小松未可子  
大 / 山 / 河 / 森 / 正 / 治

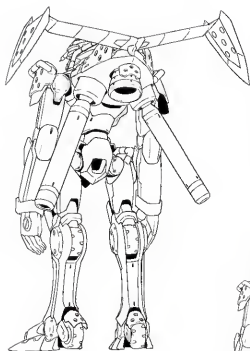


10年以上にわたって  
メカデザインのイイ感じを  
観て意味

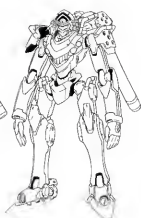
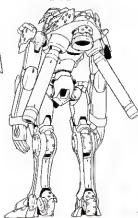
『交響詩篇エウレカセブン ハイエポリーション』は、ご存知『交響詩篇エウレカセブン』(2005年作品)から始まる『エウレカセブン』シリーズの最新作である。12年前に、1年に渡り放送された第1作から2009年に劇場版『交響詩篇エウレカセブン ポケットが虹でいっぱい』、2012年にTVシリーズ『エウレカセブンA』が製作された『ポケットが虹でいっぱい』はTVシリーズのキャラクターを使いながら、ほぼ新しいストーリーを、『AΩ』は従属的な体裁を取りながら、ストーリーや世界観はオリジナルと大きく違うなど、『エウレカセブン』はシリーズを離れながら、その内容は大きく変わっているのが特徴だ。9月に公開される『ハイエポリーション』は、12年前のTVシリーズのキャラクターデザインやメカデザイン、一部機体要素も使いながら制作されている。

本誌的には面白い試みだと思うのはこの部分だ。もともと、アニメにおける日本のメカデザインなどは、極端な言い方をすれば『使い捨て』にも見えかねない側面があった。本校選時の商品展開の流れが決め、ある一定の時間を経て「懐かし作」に入り、再利用されるケースもある。そうした流れの繰り返し中にある。そんな流れの最たるものが『ガンダム』シリーズと言っているだろう。ロボットアニメのメカデザインとは、その世界観の創出や、映像中の表現によるキャラクター性の





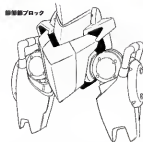
リアポート折り状態



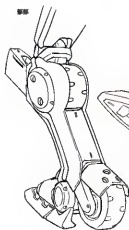
プロペラントタンク折り状態



脚部ブロック



大脚部

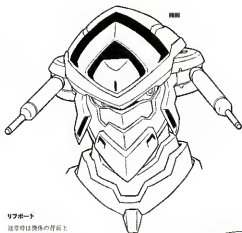
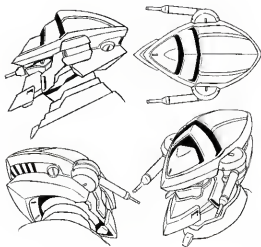


付加とともに、極めて労力のかかるものである。もちろん、これはキヤラクターも同様であらう。

しかし、「エウレカセブン」はそれと別の道を歩んでいるように思う。「ボクがトットと虹でいっばい」では、遠うストーリーを構築しながらも、メカとキヤラはほぼそのままだ使用し、「AO」では、ニルヴァーシユのイメージをベースに、モーターズポーツ的なイメージチェンジをメカデザインに盛り込んでいた。今回の「ハイエボリューション」は、従来のメカデザインを流用しながら、新しい機体も登場させている。またこのページで掲載している「オリジナル・ゼロ」は、ニルヴァーシユをイメージさせるデザインでありながら、新たな意匠も加えられている。はたして「オリジナル・ゼロ」がどのような位置付けのメカなのかは、作品をぜひ御覧いただきたいが、「エウレカセブン」の名を冠された物語は、ニルヴァーシユのものを中心として描かれる、ということはあるのだ。

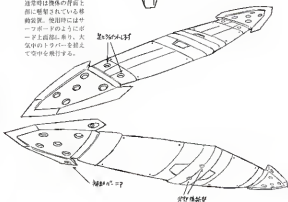
メカでもあり、同時にキヤラでもあるアニメーションのロボット（メカデザイン）。それは、例えばボルシェが911的なデザインの車（商標）を、時代に応じ手を入れながらリリースし続けていくように、みんながよく知るメカ（キヤラクター）のイメージをベースに、新しい物語やデザインを作り出すというのは、それが人々に愛され続けているものなら、もくは愛され続けてもらうためには、大いに意義のあることなのではないかと思う。「エウレカセブン」とニルヴァーシユは、そういった挑戦をしているのかもしれない。



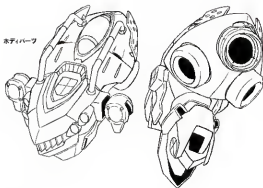


#### リフボード

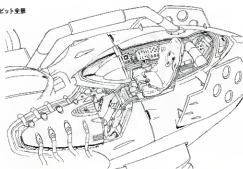
通常時は機体の背面上面に格納されている移動装置。使用時にはリフボードのようにボード上面部に乗り、大気中のトラバーを踏んで空中を飛行する。



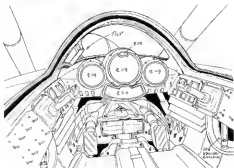
#### ホディパーツ



#### コクピット全貌



#### メインコンソール モニター側

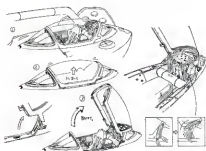


#### コクピット

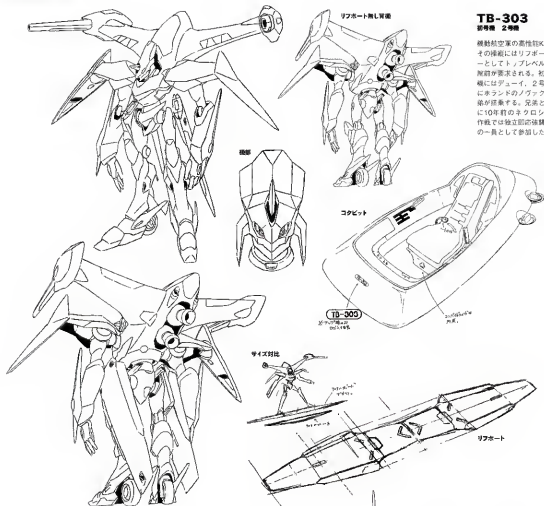
縦向機軸式のAロケット系統のコクピット。座席シートにはエウレキが、後部シートにはアドロキが座る。エウレキは、コマンバクドライブ首のカラーに覆われるような形で着席。このユニットにも格納が。



#### キャビー機能





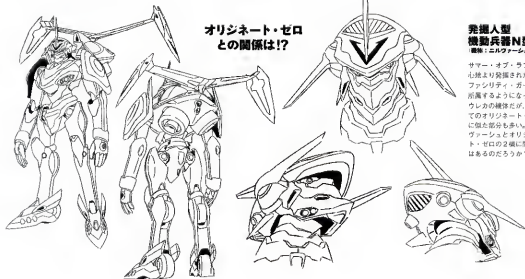


## TB-303

新機種 2号機

機動航空軍の高性能KLF。その機能にはリフトポートとしてトップレベルの性能が要求される。初号機にはデューイ、2号機にはホランドのノック兄弟が搭乗する。兄弟ともに10年前のネクロシス作戦では独立部隊候補の一人として参加した。

## オリジネート・ゼロとの関係は!?

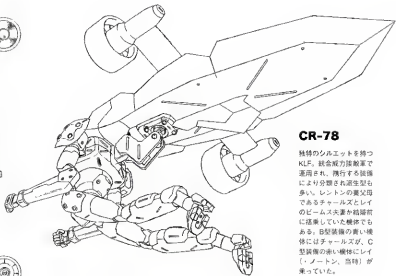
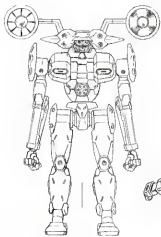


## 発掘人型機動兵器N型

機体：ニルヴァーシュ

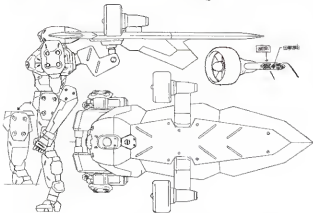
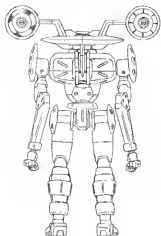
サマー・オブ・ラブの爆心地より発掘された機体。ファンリディ・ガードに所属するようになったエウレカの機体だが、かつてのオリジネート・ゼロに似た部分も多い。ニルヴァーシュとオリジネート・ゼロの2機に類似性はあるのだろうか？



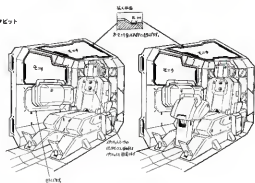


## CR-78

独特のシルエットを持つKLF、統合威力隊敵軍で運用され、横行する装備により分類され誕生型も多い。レントンの異父兄であるチャールズとレイのビーム夫妻が結婚前に添乗していた機体でもある。B型装備の美しい機体にはチャールズが、C型装備の素早い機体にはレイ（メーテン、当時）が乗っていた。

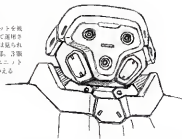


コクピット

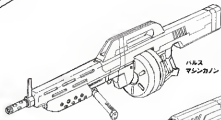
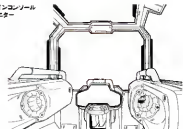


脚部

リポードユニットを脱したような状態で見られるため、普段は見られない足部の構造。3関節式のセンサユニット（\*）が特徴といえる



メインコンソールモニター



ハルスマシンガン



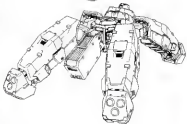
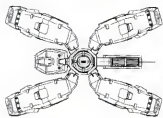
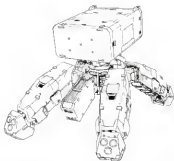
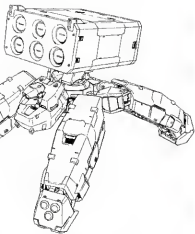
アサルトハルスガン

●41式近距離機打式火動動トウムマゴジンを特徴的なハルスマシンガンはレイ機の近衛。アサルトハルスガンは名前の通り攻撃的な使用がされるのだらう。ベルギー製の汎用機関銃M1919に似た形状である。

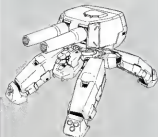


## DA-20 「コードネーム ドンカマティック」

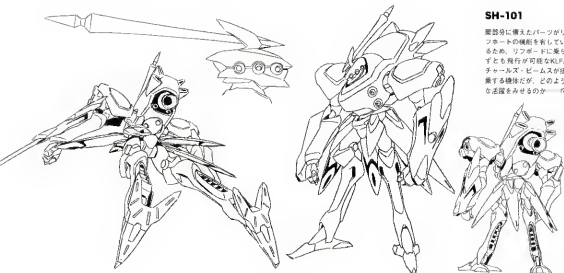
機体上部に様々なウェポンユニットの装備が可能な装填機動兵器。6連装対空機動砲装型がMark 2、Mark 4は2連装対空機動砲装型で、これ以外にも砲撃仕様の2式、誘導弾装型の3式など複数のタイプが存在する。ここに掲載しているのは、6連装対空ミサイル装型型のハイディールの設定画。



バリエーション



上に掲載しているバリエーションの3タイプは、砲撃などのパターンモードなどがオミットされている通常時の設定画である。ハイディールの設定画は機体アップ時の作画参考用として用いられるものである。



## SH-101

関節部に備えたパーツがリフボートの機能を有しているため、リフボードに乗ずとも飛行可能なMLP。チャールズ・ビームが搭載する機体だが、どのような活躍をみせるのか――の











Coming Soon!

新製品情報 PART 2

伝説のはじまり  
ガンダム  
試作MS

ガンダムシリーズ

組んだ機物は遊さない!  
連邦軍の超豪華手帳

知度には高低差がありますし、明らかにコアファン向けと思われるMSも1月に発売されるプロトタイプガンダムは、何よりカッコいいMSなので一般販売にさせていただきます。ガンダム・ハンマーも付属しますし、盛大なバズーカ用エフェクトを新規造形にて再現しています。エフェクト装着状態で全長約240ミリとなり、試作機らしからぬ大胆なアレンジと、ポリウムが特徴です(笑)。(野口)

ガンタンクをホワイトベースデッキなどは、その好例でしょう。それと1月に発売されるプロトタイプガンダムは、何よりカッコいいMSなので一般販売にさせていただきます。ガンダム・ハンマーも付属しますし、盛大なバズーカ用エフェクトを新規造形にて再現しています。エフェクト装着状態で全長約240ミリとなり、試作機らしからぬ大胆なアレンジと、ポリウムが特徴です(笑)。(野口)

たいシリーズを存続させる手段1カギといえるのだから、そこでいくつかにすることがある。ver. A.N.I.M.E.はどのような層に受け入れられているのだろうか?「やはりラインナップがコンセプトなどから、40代が中心なのは変わりませんが、想定している年代層との大幅な乖離はないといえるでしょう。また、それ以外の若年層やライトユーザーへのアプローチにも努める企画も現在、進行中です。今年12月に開催予定の「TAMASHII NATION 2017」のイベント会場では、ver. A.N.I.M.E.シリーズをより広い層に楽しんでもらえるように、TAMASHII NATION 2017開催記念商品ではありますが、ガンダムver. A.N.I.M.E.の仕様を変更したファーストタチ2500(1/60)という新パッケージの製品を販売予定です。

また、今後に新たに発表する内容を準備していますので、ご期待ください。(野口)

このページで紹介している製品以外にも、来年1月には旧ザクが、続く2月には魂ウェブ商店からザク・マインレイヤーシリーズされる予定です。関連イベ

たいシリーズを存続させる手段1カギといえるのだから、そこでいくつかにすることがある。ver. A.N.I.M.E.はどのような層に受け入れられているのだろうか?「やはりラインナップがコンセプトなどから、40代が中心なのは変わりませんが、想定している年代層との大幅な乖離はないといえるでしょう。また、それ以外の若年層やライトユーザーへのアプローチにも努める企画も現在、進行中です。今年12月に開催予定の「TAMASHII NATION 2017」のイベント会場では、ver. A.N.I.M.E.シリーズをより広い層に楽しんでもらえるように、TAMASHII NATION 2017開催記念商品ではありますが、ガンダムver. A.N.I.M.E.の仕様を変更したファーストタチ2500(1/60)という新パッケージの製品を販売予定です。

2018年1月にはMS-05 ギャク ver. A.N.I.M.E.が、2月には鋼鉄軍団のザク、MS-06F ザク・マインレイヤー ver. A.N.I.M.E.が発表予定! 鋼ウェブ商店で受注中! 詳しくは魂ウェブのホームページをチェック!

http://temeshi.jp





## 引越しが始まった 在日米海軍の 第5空母航空団

在日米海軍の第5空母航空団 (CVW5) といえば、もっとも身近な海軍艦載飛行隊として知られている。今回はその使用機体と飛行隊の変遷を、幼少のみぎりから親しんだオヤジ達が遠い目をして語ります。

構成：ヤマザキ軍曹 文：ニタ本村  
PHOTO：U.S.NAVY, U.S.Marine

唯一海外に常駐する  
米海軍空母航空団

ヤマザキ重雄（以下、重） 今回は先月から山口県の岩国海兵隊基地への移駐が始まった第5空母航空団（CVW5）の話を。

ニック木村(以下、ニ) 本当は3年くらい前に移駐するはずが、設備建設の遅れやなんかで伸びていました、とうとう始まりましたね。

の厚木基地ってイメーじがオヤジ的  
には定着してるんだがな。

争の余波で予算不足に陥った米海軍が、太平洋方面での空母戦力の運用効率化のため、日本に母港化を要望

■ それまでの米国本土からの派遣に比べて半分の日数や燃料ですむし、家族も一緒となると乗員のウケ

もイイからな

ニ 日本の方針に對して、  
衆議院の居住計画で母港  
化ではないと説明して了承  
を得ると、特奈川県の横須  
賀に空母ミッドウェイが、  
厚木基地に搭載航空団のC  
VWSが来ることが決まり  
ました。

■ 横須賀や厚木には、戦後からずっと米海軍の空母やその艦載機が一時寄港で補給や休養してたよな。

二 特に空母なんかの大型艦船の補修設備が整った機須賀と、同じく優秀な航空

機の新設設計である厚木は好条件で  
もあらうたんですね。

「そんなわけです。1973（昭和  
48）年10月にミッドウェイとCVW  
5が日本に来て、その後も空母は代  
わつても事実上その母港は、常駐化が  
現在も続いているつてことだね。」

**来日当初の  
CVW5飛行隊**

「まずは空母航空団ですが、防空  
や改修を任務とする戦闘飛行隊と  
電子戦や任務とする戦闘飛行隊と  
などの支援飛行隊をまとめた空母打  
撃群の主力となる航空戦力で、作戦  
上際して組み合わせを要できる柔  
軟性が特長です。現在、大西洋艦隊  
の「A」から始まるティールコードを  
持つ航空団が4個、太平洋は「N」  
から始まる6個があり、「NF」が  
CVW5のティールコードですね。」

「本土に及ぶ機動ごとに基地にいて  
出陣間になつて航空団として集合す  
るけど、厚木のCVW5は唯一、常  
に航空団として一緒にいるんだよね  
ない点や入替えの自由が効か  
ない点や全機動を維持する設備  
が必要とかもありまして、常に一掃  
なので即応性が高いですね。」

「そんな特長のある空母航空団が  
日本配備となつたわけだね。」

「来日当初の構成は、戦闘爆撃機  
F-4AファントムII飛行隊のVF  
161チャーランジェーズとVF  
51ウィングランティーズに、中攻政  
撃機A-7AコルセアII飛行隊のV  
A-56チャンドラーとF-4A、93レ  
イファントス、低高度侵襲攻撃機A-  
1ハントルーダー飛行隊のVA-1

機の整備施設がある厚木は好条件でもあったんですね。

48) 年10月にミッドウェイとCVW 5が日本に来て、その後も空母は代わっても事実上の母港化、常駐化が現在も続いているってことな。

来日当初の  
CVW5飛行隊  
ニ

や攻撃を任務とする戦闘飛行隊と電子戦や警戒管制、艦隊を守る対潜などの支援飛行隊をまとめた空母打撃群の主力となる航空戦力で、作戦に応じて組み合わせを變更できる柔軟性が特徴です。現在、大西洋艦隊の「A」から始まるティールコードを

持つ航空団が4個、太平洋は「N」から始まる6個があり、「NF」がCVW5のテイルコードですね。

■ 本土じゃ機體ごとに基地について出発前になって航空団として集合す

二 来日当初の構成員は、戦艦無懸架機  
に航空空母として一緒にいるんだよな  
二 その点、入れ替えるの自由が効か  
ない点や全機種を維持管理する設備  
が必要とかもありますが、常に一緒  
なので即座性が高いですね  
■ そんな特徴のある空母航空艦が  
日本配備となったワケだな。

F・4NファンтомⅡ飛行隊のVF  
・161チャージャーズとVF・1  
51ウイザンティーズに、中攻  
撃機A・7ACルセアⅡ飛行隊のV  
A・56チャンピオンズとVA・93レ  
イアンズ、低高度侵襲攻撃機A・6  
Aイントルダー飛行隊のVA・1



●73年から駐留を開始するCVWSはファントムIIを操って東引、越後県内で最後まで使用した。



15イーグルス、早期警戒機E-2

Bホークアイ飛行隊のVA-115  
リパティヘルズからでした。  
軍ベトナム戦争後期の新型機へ刷  
新された典型的編成だよね。  
ニミッドウェイは近代化改修を終

二 日本に來てから最初の航海は、日本配備になる前に2回のベトナムでの実戦航海を行いました。

■ VF-116はその間にミグを5機撃墜して、海軍のF-4飛行隊中2位のミグキラー飛行隊にもなったり、いずれもベトナム戦争で歴戦の飛行隊だったよな。

二 日本に來てから最初の航海は、

サイゴン陥落の脱出作戦を支援した75年のベトナム戦最後の航海でした。

■ この頃はまだ偵察用のRF・4Bや電子戦用のEA・6Aなんかを、海兵隊からの分遣隊で補ってたよな。

■ なんてベトナム戦争中で過酷な実戦使用からダメになる機体も多く、

揃えるのも難儀してたようで、自前

の偵察飛行隊で持ち込んだ古いRF-8Gは稼働率が極端に低くて1年で本国へ帰したりと、しばらく海兵隊からの分遣隊派遣が続きます。

にA7E、A6Eへとすでに更新  
 されているが、新しい機体に更新さ  
 れるやないか、この頃は苦勞してたわな  
 るとか、80年になってやつと軍用戦機E  
 A6Bブラウナー飛行隊のVAQ-  
 136ガントレットが新たに配備  
 され、翌年にファントムIIは最終形  
 のF4Sに更新、84年に対潜ヘリ  
 飛行隊のHS-12ワイバーンズが加

わり、85年には早期警戒機が新型のE・2Cに更新されました。

■ その間のC・V・W5はミッドウェイと共に、日本海周辺やインド洋で活動しているんだよな。

■ 不穏な朝鮮半島や中東での戦争紛争なんかに備えていましたね。



## 多任務をこなす ホーネットへ更新

■ 本当は80年代にミッドウェイは退役するはずだったんだな。

■ 当時のレーガン大統領による海軍力増強構想で、空母増設の一環としてミッドウェイも寿命延長されることになり、ファントムとコルセアをひとつで更新する前年の戦闘攻撃機F/A・18ホーネットの運用を可能とすることも行われました。

■ 86年のこの工事では、飛行甲板の板大と浮力を増やして安定を確保するのブリストルの地盤が、逆に復原性が悪化してミッドウェイの寿命

を縮めることになるんだな。

■ そうして、ファントムとコルセアの4飛行隊が帰国し、ホーネットに改編したVF/A・151と新たにVF/A・192ゴールデンドラゴンズ、VF/A・195デムバスターズが86年11月に厚木へ到着しました。

■ 帰国したコルセア飛行隊はホーネットに改編されることなく復帰するはずが、帰ることなく防衛されちゃって、ちよつと壊しがあった。

■ 87年9月にはさらにA・6Eインテリゲント飛行隊のVF/A・185ナイトホークスがCVW5に追加配備されました。

■ コルセアより単座搭載量が少なくて航続距離も短いホーネットの4個飛行隊の編成じゃ、戦力ダウンと見なされて、ホーネット1個をインテリゲントに変更したんだな。

■ フォレストアル級以降のスーパードキリアーに比べると小さいミッドウェイ級は、搭載機の編成にも苦労してましたね。

■ 戦力を一新したミッドウェイ最後のご奉公が湾岸戦争だな。

■ 90年8月に起きたイラクのクウェート侵襲を受けて91年1月のクウェート戦争に参戦、3月までの間に対地攻撃や対空迎撃制圧などの任務に従事しました。

■ その間の湾岸戦争の戦果はなかったが、被襲艦の被害もなかったな。

■ 18年間続いたミッドウェイとCVW5の間保、湾岸戦争から帰還後の8月にCV・62インディペンデンスへ空母の交代が行われて、イン

ディに搭載されていた飛行隊がその

ままCVW5の各飛行隊共に送り迎えられて来日した。

■ ミッドウェイは9月に米海軍本土に帰着、翌年4月に退役になって、いまじやサンディエゴで博物館になっているよな。

## トムキャットを 続けた一時代

■ 新たな陣容は、エンジンが強化され兵器搭載量も増えたF/A・18Cと接吻となったVF/A・192とVF/A・195のみへ、インテリゲントVF/A・115のみへ1機飛行隊ずつ減りましたが、艦隊防衛用のF/A・14Aトムキャット飛行隊のVF/F・21フーリンサーズとVF/A・154フラックナイツ、対空用のS・3Bブライキングス飛行隊のVS・21レッドデイルズが加わりました。

■ フォレストアル級のインディは大きくなった分、トムキャットが通用できると、ブライラーやホークアイの定数も増えたよな。

■ そうして92年から湾岸戦争後のイラク監視任務、サザンウォッチ作戦に定期的に向かうことが任務になり、93年にVS・21は対艦飛行隊に名称変更され、同年末からは三沢基地駐留の軍子偵察飛行隊VQ・35シーシャドウズ分遣隊のVF・3Aシーシャドウが搭載されるようになった。

■ 冷戦が終結し局域紛争へと情勢が変わり、軍縮縮小の波が艦隊にも及び始めて、96年になるとまたCV

W5の構想が大きく変わるよな。

■ 老朽化したインテリゲントの退役後、トムキャットの定数を増やし飛行隊を削減、替わりに實用対効果が高いホーネットを増強することになり、VF/F・21とVF/A・115が併用されたF/A・18C(N)を装備するVF/A・22ロイヤルメイシス艦隊を得たナイトアタック型だ。

■ F/A・18C(N)は夜間攻撃能力を有するナイトアタック型だ。

■ こうしてトムキャット14機にホーネット36機体制に移行。トムキャットは単次艦隊可能なホーネット化が進められ、98年から目標指示ホーネット運用能力付で夜間攻撃と精密爆撃が行えるようになるなど、多任務化がなされていった。

■ そうして93年3月からのイラク戦争はトムキャット最後の航海となり、一部のトムキャットを降し、地から運用する特殊事例もありました。



↑スーパーホーネットの配備は、戦闘機を降ろすVF102が13年に来日し決別された。



↑新艦隊は94年から配備が開始され、10年には4個飛行隊がすべてスーパーホーネットとなった。

↑91年のインディペンデンスへの交代直前、トムキャットやF/A-18Cらが戦時に配備された陣営も一新された。





●1978年8月、先頭をきって岩国基地へ帰還を開始したVFW 125の最新型B 3D。



●1982年に配備された電子戦機B 3Dのドラウラーもスパーホークネットがベース。



●最新鋭の古いターボプロップ機のB 3DとC 3Aは今後も航空団での使用が長く予定。

作戦の拠点のひとつとなつて、C V W 5の副官機はタムへ移動して、支援機のために基地を空け、ヘリ部隊は支援機に参加したんだよな。

二 その後もC V W 5の機体更新は続き、12年2月には、空母と基地間の人員や物資搬送を担う第7艦隊所属VRC・30分遣隊のC 2Aグレイハウンドも、ホークアイ2000と同じセンサーで機首のよい8期プロペラ型に更新。

ホークアイと共用部分が多く同機とも後継機の計画がないので、当分の間使われ続けることになりました。それに続き92年厚木にいたV A Q 136のドラウラーが、機体改編のため帰国しました。

二 そんなでやってきたのがスパーホークネットの電子戦機版、E A 18 Gドラウラーだ。

二 スパーホークネットと同等な飛行性能と、最前線を持つドラウラーの電子戦能力を併せ持つドラウラーを装備したV A Q 141シヤドウホークスが3月に来日しました。

二 これでC V W 5はE・C 2とC 2A以外の固定翼機がすべてスパーホークネット系に統一され、整備や運用上で最適化されたワケだな。

### アジア重視の戦略により重要度が増したC V W 5

二 この頃には、アジア重視へと戦略自体が変更されたこともあって優先度はさらに高まり、13年3月に僅一初期型スパーホークネットを使っていたVFW A・47も最新のブロック2へ更新され、ヘリも最新のB 3Dに替わって、対空・海上前仕用の

二 機体が完しすると総勢120機にのぼる大航空基地になり、スパーホークネットの2飛行隊も最新型のF・36Cにいずれ改称されるので、今後の動きも気になりますね。

二 まあ、厚木の航空空で機体は見れるだろうけど、オヤジ的にはなんか寂しいよな(遠い目)。

二 レーザ目標弾なんかの近接支援や前線航空管制に活躍して5月に帰還、そしてVFW 154は9月に13年間標準としていい暇木を後にして帰国したんだよな。

二 スパーホークネットへそして原子力空母の配備

二 11月に代わりとなる複座型スパーホークネット機種のVFW A・102ダイヤモンドボックスが来日し、2004年5月にVFW A・27が単座型スパーホークネットへの改編のため人員のみを帰国させ、10月に新しい機体とともに厚木へ帰ってきました。

二 11月にはグレイキングの退役に伴いVFW 21が帰国、入れ替わりに第7艦隊所屬で各艦に配備、対水上戦闘にヘリを派遣するH S L 51のオアシヤンホークの分遣隊の搭載が始められました。

二 偵察と空中輸油と任務としてい

たトムキャットとグレイキングは、劣化や稼働率が落ち整備にも時間をつとていたから、双方の任務もこなせて能力も向上したスパーホークネットにC V W 5は早めに更新させたんだよな。

二 05年10月には、ヘリ部隊を除くC V W 5飛行隊の岩国移駐が発表され、12月には08年に通常型空母キティホークの後継に原子力空母のCVN 73ジョージ・ワシントン(CVN)が就くことも発表された。

二 この頃から、以前は本国優先の最新機体配備だったのに、C V W 5への優先度が上がり始めたよな。

二 米軍の再編計画に伴って、岩国移駐とか配備状況の見直しなんかも行われて、本国に比べ不便の多いC V W 5には、稼働率や整備の簡便性などが最新機の方が向上しているの

で、費用対効果から優先度を上げる判断されたからですね。

二 そんなで08年に交代予定だったG W Dが、来る途中で火事が起ちて修理のために交代が遅れて、8月になつてようやくつてきたんだよな。

二 09年12月には86年から入属していたVFW A・192が帰国、最新型でさらに能力向上したスパーホークネットのブロック2を装備したVFW A・115と交代しました。

二 A・6飛行隊だったVFW A・115が13年ぶりに帰ってきたんだよな。

二 続いてVFW A・102もブロック2へ10年1月に更新、12月にはE A・2Cも最新型のホークアイ2000仕様機に更新されました。

二 残るはホークネット飛行隊のVFW A・195だな。

二 VFW A・195も10年11月末から、スパーホークネットのブロック2への更新へ帰国を開始し15年5月に帰還。米海軍最初の4機スパーホークネット航空団が誕生しました。

二 その間に起きた東日本大震災では、厚木基地が米軍支援のトモダチ

作戦の拠点のひとつとなつて、C V W 5の副官機はタムへ移動して、支援機のために基地を空け、ヘリ部隊は支援機に参加したんだよな。

二 その後もC V W 5の機体更新は続き、12年2月には、空母と基地間の人員や物資搬送を担う第7艦隊所属VRC・30分遣隊のC 2Aグレイハウンドも、ホークアイ2000と同じセンサーで機首のよい8期プロペラ型に更新。

ホークアイと共用部分が多く同機とも後継機の計画がないので、当分の間使われ続けることになりました。それに続き92年厚木にいたV A Q 136のドラウラーが、機体改編のため帰国しました。

二 そんなでやってきたのがスパーホークネットの電子戦機版、E A 18 Gドラウラーだ。

二 スパーホークネットと同等な飛行性能と、最前線を持つドラウラーの電子戦能力を併せ持つドラウラーを装備したV A Q 141シヤドウホークスが3月に来日しました。

二 これでC V W 5はE・C 2とC 2A以外の固定翼機がすべてスパーホークネット系に統一され、整備や運用上で最適化されたワケだな。

二 機体が完しすると総勢120機にのぼる大航空基地になり、スパーホークネットの2飛行隊も最新型のF・36Cにいずれ改称されるので、今後の動きも気になりますね。

二 まあ、厚木の航空空で機体は見れるだろうけど、オヤジ的にはなんか寂しいよな(遠い目)。



# グレートメカニック・スペシャル モビルスーツ全集



## Gundam IRON-BLOODED ORPHANS Mechanic&World 2

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ  
メカニック&ワールド誌 A4判カラー付/定価1,000円+税



## Gundam IRON-BLOODED ORPHANS Mechanic&World

グレートメカニクススペシャル  
機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ  
メカニック&ワールド誌 A4判カラー付/定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑤  
RGM-79  
ジムBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑥  
水雷戦艦モビルスーツ  
BOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑦  
MS-06  
サザンBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑧  
MS-07/09  
グラフ&ドムBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑨  
RX-78 ガンダム&  
VガンダムBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑩  
MS-14 グルダグ&  
ジオン戦艦モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑪  
Z計画&アナハイム・  
エレクトロニクス兵器  
モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑫  
U.C.0083-U.C.0096  
ネオ・ジオン軍  
モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑬  
ニュータイプ専用機  
BOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑭  
MS/MC 専用機  
モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑮  
量産型  
モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



モビルスーツ全集 ⑯  
専用機  
モビルスーツBOOK  
B5判カラー付  
定価1,000円+税



機動戦士ガンダムユニコーン  
RE:0096  
メカニック・コンプリートブック  
B5判カラー付/定価1,500円+税



1983年の  
ロボットアニメ  
B5判カラー付/定価1,500円+税



# グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

## グレートメカニックG 2017 SUMMER

A4サイズ/定価1,000円+税



### 第二章「発達篇」プレビュー 宇宙戦艦ヤマト2202 戦の戦士たち 今もう一度見る 戦艦メカ サブングル

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 戦艦！アイアンリガー
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

星野真也/河野俊彦/アミメタツロ/海老川義武 他

## グレートメカニックG 2017 SPRING

A4サイズ/定価1,000円+税



### 第一章「機動篇」完全解説 宇宙戦艦ヤマト2202 戦の戦士たち 今もう一度見る 重戦機エルガイム

- 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- INTERVIEWS

大河内清実/太田忠男/星野真也/河野俊彦 他

## グレートメカニックG 2016 WINTER

A4サイズ/定価1,000円+税



### 総力戦の特集！ 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

- マクロスΔ
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- インタビュー

河野正治/小堀雅弘/藤井孝雄 他

## グレートメカニックG 2016 AUTUMN

A4サイズ/定価1,000円+税



### 今、もう一度見る 銀河漂流 バイファム 第2期のモビルスーツ大解剖！ 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

- マクロスΔ
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- 機動戦士ガンダムMSV in '81-'83
- ゼーガース
- コングリット、レボルト・タイオー・無人兵器 - THE LAST SONG
- INTERVIEWS

河野正治/高松信司/下田正樹/水島精二/倉川秀 他



バックナンバーをご希望の方は、お近くの書店にご注文ください。

## 双葉社

〒162-0501  
東京都杉並区東三軒3-25  
☎ 03-5261-4816 (営業)  
http://www.futaba-sha.co.jp/  
(編集部・営業部・編集部・マーケティング部)

※東京・江戸川区に、電話・FAX・Eメールがなくても購入いただけます。  
ブックサービス (営業時間: 9時~18時)

- 電話: 0120-29-9625 (携帯電話も可)
- FAX: 0120-29-9635

いずれの場合も「社名(双葉社)・タイトル・購入部数・定額および住所・氏名・電話番号」をお知らせください。







# GHOST IN THE SHELL

ゴースト・イン・ザ・シェル

彼女の過去に隠された、  
驚愕の真実とは

スカーレット・ヨハンソン主演。最新SFアクション超大作!

ブルーレイ&DVD  
好評リリース中!



初回限定生産! 豪華特典ブルーレイ付!

ブルーレイ+DVD  
+ボーナスブルーレイセット

¥3,990+税 [3枚組]

- ◆特典ブルーレイ収録映像
- ◆機体の製造
- ◆現場口説き・英しき殺人マシン
- ◆ルパート・サンダース(監督)インタビュー

※特典ブルーレイは各々の枚数限りとなります。



4K ULTRA HD  
+Blu-rayセット

¥5,990+税  
[2枚組]



アニメ映画版ブルーレイと特典ブルーレイが入った  
日本限定スペシャルパッケージ!  
『ゴースト・イン・ザ・シェル』&  
『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』  
ブルーレイツインバック+ボーナスブルーレイセット

¥7,590+税 [3枚組]

※特典ブルーレイの収録内容は  
「ブルーレイ+DVD+ボーナスブルーレイセット」と共通です。



3Dブルーレイ  
+ブルーレイセット

¥5,990+税  
[2枚組]

ブルーレイ特典映像

◆機体の中の人間性「ゴースト・イン・ザ・シェル」メイキング

◆情報公開「攻殻機動隊」

◆人と機械「SF」

◆「GHOST IN THE SHELL」

英語 邦語 英語: NBCユニバーサル・エンターテイメント 邦語: 角川映画、松竹、角川、デザインは予言なく美空する場合がございます。

© 2017 Paramount Pictures and Sony Pictures Entertainment Co., Ltd. All Rights Reserved. © 2017 Paramount Pictures.

© 2017 角川映画、角川映画・エンターテインメント・エンターテインメント

www.nbcuni.co.jp

UHD

3D

Blu-ray

DVD



新生大洗女子の新たな戦い

この冬、イチバンの  
ハートフル・タンク・ストーリー！

# ガールズ&パニッア

GIRLS und PANZER das FINALE

最終章

第1話 12.9 土 劇場上映！

[girls-und-panzer.jp](http://girls-und-panzer.jp)

[@garupan](https://twitter.com/garupan)

©GIRLS und PANZER Finale Project



# バレートカニックG

2017 AUTUMN

## Great Mechanics G

【秋のガンダム大特集】

ガンダムビルドファイターズ  
GMの逆襲

機動戦士ガンダム

サンダーボルト

機動戦士ガンダム

Twilight AXIS

機動戦士ガンダム

THE ORIGIN

【40周年記念大特集】

無敵超人

# ザンボット3

【100】

装甲騎兵

# ボトムズ クメン編

Interviews

富野由悠季  
高橋良輔  
安彦良和  
高千穂遙  
宮武一貴

ほか



# 銀鳳騎士団 集結!

エルたちの戦いの軌跡をBlu-rayで何度も!



*Knight's & Magic*

**Blu-ray 全3巻**  **2017.10.27** [fri.] よりリリース開始!

**第1巻** 2017年10月27日(金) **第2巻** 2017年12月22日(金) **第3巻** 2018年 2月23日(金)

4巻収録 ¥12,000 (税込)

4巻収録 ¥12,000 (税込)

5巻収録 ¥13,000 (税込)

【特典】 キャクターデザイン 柱 蒼一郎描き下ろし収納ケース 【特典】 原作・天酒之懸書き下ろしミニ小説・オーディオコメンタリー・ブックレット など

商品詳細は 公式サイト [knights-magic.com](http://knights-magic.com) まで!

発売・販売元:  パスタビジュアル株式会社 商品に関するお問い合わせ先 (お客様センター) TEL 03-6821-7511 19時30分～19時55分(土・日・祝日を除く) ※店舗内蔵・仕入れ等により変更になる場合があります。 店頭で販売・在庫がない場合は、ご注文の受付が停止されます。

発売元: MOON  
ザ・ラスト・メカニクス 2017年 9月 18日発行  
発行所: 双葉社

定価: 本体1000円 + 税

雑誌63982-82

Printed in Japan © Futabasha 2017

ISBN978-4-575-46505-1  
C9476 ¥1000E



9784575465051



1929476010001